

Dungeons & Dragons
Supplément
Fiend Folio
Bestiaire Monstrueux



FIEND FOLIO

Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona,
Matt Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt

CONCEPTION ADDITIONNELLE
Richard Baker, Ed Bonny, Monte Cook, Andy Collins, Bruce Cordell, Gwendolyn F.M. Kestrel, Paul Leach, Sean K Reynolds, Steve Winter

DÉVELOPPEMENT
Richard Baker, James Wyatt

RELECTURE
Jennifer Clarke Wilkes, Miranda Horner, Gwendolyn F.M. Kestrel, Penny Williams

DIRECTION DE LA RELECTURE
Kim Mohan

DIRECTEUR DE LA CRÉATION
Ed Stark

RESPONSABLE DE GAMME
Anthony Valterra

DIRECTEUR DU DÉPARTEMENT R&D JDR
Bill Slavicsek

VICE-PRÉSIDENT DE LA PUBLICATION
Mary Kirchoff

DIRECTEUR DE PROJET
Martin Durham

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Dawn Murin

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Brom, Henry Higginbotham

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Glen Angus, Darren Bader, Thomas Baxa, Matt Cavotta, Dennis Cramer, Larry Dixon, Jeff Easley, Scott Fischer, Lars Grant-West, Jeremy Jarvis, Todd Lockwood, Kevin McCann, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Puddnhead, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Marc Sasso, Brian Snoddy, Arnie Swekel, Ben Templesmith, Anthony Waters, Sam Wood

CONCEPTION GRAPHIQUE
Dawn Murin, Sean Glenn

SPÉCIALISTE DE LA PRODUCTION GRAPHIQUE
Erin Dorries

PHOTOGRAPHIE
Craig Cudnohufsky

DIRECTEUR DE PRODUCTION
Chas DeLong

VERSION FRANCAISE
Traduction : Dominique «Louf » Lacrouts et Jérôme Vessiere pour Kaneda
Corrections, unification : CROC et Jérôme Vessiere
Maquette : Thorfin « Folio » Bouly

Testeurs: Bill Anderson, Greg Anderson, Wayland "Skip" Augur, Rich Baker, Jeff Ball, Robbie Ball, Jason Bazylak, Ted Bolstad, Alan Bonnin, Constance Bonnin, Aaron Borio, Bill Brawn, Vern Brooks, Scott Buchan, Cari Butorac, Barbara Chandler, Kent Chen, Tom Clark, Wayne Dawson, Chris Dauer, Jesse Decker, Vanessa Delacio, Matthew Domville, Alan Eaton, Troy Ellis, Robert N. Emerson, Darryl Farr, David Fulkerson, Chris Garcia, Joe Garcia, Ben Gehrke, Matt Glovich, Wes Grant, John Grigsby, August Hahn, Cynthia Hahn, Beth Hancks, Randy Hancks, Arthur Harris, Michele Harris, Michael Harris, Sterling Hershey, William "Bill" Hezeltine, Patrick Higgins, Miranda Horner, Shaun Horner, Anne Hurst, Tyler Hurst, Jessica Johnson, Mary R. Johnson, Eric Joseph, Kenneth Kalahan, Kristy Kalahan, George Kalauokalani, Bryan Kelley, Shane Kennedy, Gwendolyn F.M. Kestrel, Brian Klement, Jabe Lawdonski, Bill Leist, Kevin Leistico, Sarah-Ann Lindsay-Ferrier, Mikhael Lombard, Eric Lopez, Sebastian Lucier, Jon Lundeen, Jeremy Lutz, Frank Mathenia, Aaron Morgan, Josh "Claymore" Morgan, Joe Nash, David Nowell, Jon Otaguro, Dave Poole, Michelle Palmer, Scott Parks, Tom Pearce, Robert L. Quillen II, Joe Rick, Dan Robbins, Andrew Rothstein, Brad Ruby, John Ruys, Richard Sakoda, Daniel Salles, Thais Santos, Peter Shaff, Chris Shepard, Alessandro Shimabukuro, Jeff Showiak, Stan!, Ed Stark, Mark Templeton, Zak Tom, Daniel Unno, Rydia Vielehr, Clint Wagoner, Bruce Welch, Ira White, Jason White, JD Wiker, Penny Williams, Kris Williamson, Mike Williamson, Tammy R. Wolfe, James Wyatt, Alexandre Yamao, Ricardo Yamao, Jeff Young.

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu Dungeons & Dragons®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32-70-23-32-77

Première impression : janvier 2004

LISTE ALPHABÉTIQUE DES MONSTRES

MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (et sous-type)

Aberration : ahuizotl, anathème yuan-ti, chwidencha, demi-illithid, guetteur spectral, hâve éthéré (blanc, noir, rouge), maulgoth, nuée de fourmis abyssales, oculaton, phiuhl, rukanyr, saigneur brumeux, slasrath, symbiotes cérébraux, terreur des tunnels, tisseur d'ombre

(Air) : esprit de l'air, holocauste élémentaire

(Ange) : déva monadic, déva movanic

Animal : fhorge, indricothère, mégathérium, nuée de serpents venimeux, oiseau d'effroi, rhinocéros sanguinaire

Aquatique : ahuizotl, démons (myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), esprit des cataractes, esprit des eaux, géant des marais, horreur grimpante, selkie, serpent de mer, varech tueur, vases aquatiques (craquelot, vase flottante, vase méphitique), yurian

(Baatezu) : diables (pæliryon, xerfilstyx)

(Bien) : anges (déva monadic, déva movanic)

(Chaos) : vultivor (canomorphe), démons (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), slaad boueux, ver viscéral (symbiote fiélon), vorr

Créature artificielle : cobra de fer, gigante d'obsidienne, golems (cérébral, démoniaque, infernal, sanglant d'Hextor), homme-arbre, inéluctables (quarut, varakhut), maug, nécrophidius, statue caryatide, zodar

Créature magique : abrian, chacalidé, chien du trépas, chronotyrine, désenchanteur, esprit de l'air, faucon sanglant, gathra, kuldurath, nuée de rats crâniens, senmurv, serpents de feu, shédu, terlen, ti-khana, varrangoins (profane, enragés, mineurs), ver foudroyant, ver transparent, vipère d'ombre

Dragon : dragon solaire, serpent de mer

Élémentaire : holocauste élémentaire

Extérieur : anges (déva monadic, déva movanic), aoas (gouttelette, sphère), bacchante, canomorphes (haraknin, shadurakul, vultivor), démodandes (farastu, kélubar, shator), démons (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), diables (pæliryon, xerfilstyx), diablotins (crasseux, euphorique, sanguin), formiens (armadon, observateur, soldat ailé), gardien, kaorti, mæléphant, nerras (kalareem, sillit, varoot), planaires (mæluth, méchanatrix, shyft, wispling), prédateur d'acier, rilmanis (aurumach, curpilach, ferrumach), slaad boueux, symbiotes fiélons, vorr, yugoloth (piscoloth, skeroloth)

(Extraplanaire) : abrian, anges (déva monadic, déva movanic), aoas (gouttelette, sphère), bacchante, buisson vampirique, canomorphes (haraknin, shadurakul, vultivor), chronotyrine, cigale cornue, démodandes (farastu, kélubar, shator), démons (alkilith, fiélon sanguin, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), diables (pæliryon, xerfilstyx), diablotins (crasseux, euphorique, sanguin), fensirs (fensir, rakka), fhorge, formiens (armadon, observateur, soldat ailé), gardien, gathra, golems (démoniaque, infernal), goule abyssale, hâve éthéré (blanc, noir, rouge), holocauste élémentaire, inéluctables (quarut, varakhut), kaorti, khaasta, kuldurath, mæléphant, maug, nerras (kalareem, sillit, varoot), nuées (criquets démoniaques, fourmis blanches, rats crâniens), phiuhl, rilmanis (aurumach, curpilach, ferrumach), shadar-kaï, shédu, sidéroxylon carnivore, slaad boueux, slasrath, symbiotes fiélons, terlen, tisseur d'ombre, varrangoins (profane, enragés, mineurs), vase éthérée, vorr, yugoloth (piscoloth, skeroloth)

Fée : demi-fée, esprit des cataractes, esprit des eaux, féerique, oréade, shadar-kaï, spriggan, wendigo

(Feu) : haraknin (canomorphe), holocauste élémentaire, serpents de feu

(Froid) : wendigo

Géant : demi-troll, fensirs (fensir, rakka), géants (marais, ombres)

Humanoïde : furte, métissoïde, obscurs (rampant, traqueur), selkie

Humanoïde monstrueux : khaasta, ophidien, sarkriths (dévoreur de sorts, thane), seigneur chacal, yurian

(Intangible) : bhut, guetteur spectral, vase éthérée, ver foudroyant, visage spectral

(Loi) : haraknin (canomorphe), diables (pæliryon, xerfilstyx), diablotins (crasseux, euphorique, sanguin), formiens (armadon, observateur, soldat ailé), inéluctables (quarut, varakhut), mæléphant, tique spirituelle (symbiote fiélon)

(Mal) : canomorphes (haraknin, shadurakul, vultivor), démodandes (farastu, kélubar, shator), démons (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), diables (pæliryon, xerfilstyx), diablotins (crasseux, euphorique, sanguin), kaorti, mæléphant, symbiotes fiélons, vorr, yugoloth (piscoloth, skeroloth)

(Métamorphe) : canomorphes (haraknin, shadurakul, vultivor), chacalidé, selkie

Mort-vivant : bhut, fiélon sanguin (démon), goule abyssale, huecuva, hullathoine, monstre des cryptes, quth-maren, terreur guerrière, tête rampante, ulgurstaste, visage spectral

(Nuée) : craquelot (vase aquatique), nuées (criquets démoniaques, criquets hypnotiques, fourmis abyssales, fourmis blanches, guêpes, rats crâniens, scarabées, serpents venimeux)

Plante : arbre-pieuvre, buisson vampirique, chauve-souris sporée, horreur grimpante, musc jaune, shédu, sidéroxylon carnivore, varech tueur, zombi musc jaune

(Reptilien) : khaasta, ophidien

(Symbiote) : symbiotes cérébraux, symbiotes fiélons, visage spectral

(Tanar'ri) : démons (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith)

(Terre) : maulgoth, oréade

Vase : vases aquatiques (craquelot, vase flottante, vase méphitique), vase éthérée

Vermine : cigale cornue, nuées (criquets démoniaques, criquets hypnotiques, fourmis blanches, guêpes, scarabées), ver séculaire

INTRODUCTION

Voici le *Fiend Folio* ! Cet ouvrage décrit plus de 150 créatures destinées à être utilisées dans vos parties de DUNGEONS & DRAGONS®. Cette introduction explique la manière dont les monstres sont présentés et inclut un résumé des attaques et pouvoirs les plus courants.

Les monstres sont présentés dans l'ordre alphabétique, sachant que ceux d'une même espèce apparaissent à la même entrée. Par exemple, le piscoloth et le skeroloth figurent tous deux dans la description des yugoloths.

L'Appendice 1 décrit trois classes de prestige qui conviennent parfaitement aux monstres : le fiélon corrupteur, le fiélon impie et le fiélon possesseur. L'Appendice 2 décrit les greffons, que l'on peut ajouter à l'anatomie des monstres, et les symbiotes, un type de créatures dont la survie dépend souvent d'un autre être. Enfin, la liste des monstres classés par facteur de puissance apparait dans l'Appendice 3.

PRÉSENTATION DES MONSTRES

Chaque monstre est présenté selon le même format. Une description type est composée d'un profil, qui réunit les informations de jeu sous une forme condensée, et d'un texte qui présente l'anatomie du monstre, ses tactiques, ses pouvoirs spéciaux et sa culture. Pour de plus amples détails sur le profil des monstres, reportez-vous au *Manuel des Joueurs*, au *Guide du Maître* et au *Manuel des Monstres*.

NOM

Le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description peut éventuellement en mentionner d'autres.

TYPE (SOUS-TYPE) ET TAILLE

Cette ligne indique d'abord le type de la créature, c'est-à-dire la famille à laquelle elle appartient (par exemple, géant). Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Par exemple, un sort tel qu'*immobilisation d'animal* n'affecte que les créatures de type animal. Cette donnée décrit également plusieurs attributs de la créature, comme les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et les points de compétence. Le glossaire du *Manuel des Monstres* renferme une description complète des attributs et des traits propres à chaque type de créature.

Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un sous-type, par exemple Feu ou gobelinoïde.

D'ailleurs, le *Fiend Folio* reprend certains sous-types revus ou parus depuis l'impression de l'édition 3.5 de D&D, mais il en existe bien d'autres. Là encore, reportez-vous au glossaire du *Manuel des Monstres*.

Extraplanaire. Contrairement aux autres sous-types qui apparaissent dans cet ouvrage (ainsi que dans le *Manuel des Monstres* et le *Manuel des Monstres II*), le sous-type extraplanaire est relatif car on l'applique aux créatures qui ne se trouvent pas dans leur plan d'origine. La description de toutes les créatures extraplanaires de ce manuel mentionnent un plan d'origine. Chacun est tiré de la cosmologie de la Grande Roue (voir le Chapitre 5 du *Guide du Maître* et le *Manuel des Plans*). Si votre campagne exploite une cosmologie différente, assignez un autre plan d'origine à chacun de vos monstres extraplanaires.

Cet ouvrage partant du principe que vos rencontres se déroulent dans le plan Matériel, nombre de créatures en sont dotées. Cependant, quand vos personnages se rendent en Achéron, les cigales cornues qu'ils y rencontrent ne sont plus des créatures extraplanaires. Au contraire, ce sont même les PJ qui acquièrent ce sous-type. Rappelez-vous simplement que la ligne consacrée à l'environnement de chaque monstre dévoile son plan d'origine.

Une créature extraplanaire peut être la cible d'un sort de *renvoi* ou de *bannissement*, être pleinement victime des effets d'un sort de *blasphème*, *décret*, *parole du Chaos* ou *parole sacrée* (selon son alignement), et être appelée ou convoquée par divers sorts (comme *portail*, les différentes versions d'*allié d'outreplan* et de *contrat*, voire *convocation de monstres*).

LES PLANS D'EXISTENCE

Le *Manuel des Plans* décrit l'ensemble des plans de la cosmologie de D&D en détail. Ceux-ci sont regroupés en cinq catégories : le ou les plans Matériels, les plans transitoires (Astral, Éthéré et Ombre), les plans intérieurs (Air, Eau, Feu, Terre, énergie positive et énergie négative), les plans extérieurs et les demi-plans. La plupart des créatures extraplanaires décrites au fil de ces pages sont originaires des plans extérieurs. Néanmoins, certains élémentaires sont issus des plans intérieurs et vous y découvrirez également une poignée de créatures éthérées. Chaque plan extérieur de la cosmologie de D&D correspond à un alignement et offre même certaines nuances (par exemple, le plan d'Achéron se situe entre le plan loyal mauvais des Neuf Enfers de Baator et le plan loyal neutre de Méchanus).

La table qui apparaît ci-dessous reprend les noms figurant à la ligne « Environnement » de chaque description de monstre, ainsi que le nom complet du plan tel qu'il est utilisé dans le *Manuel des Plans*.

En plus de la cosmologie standard de D&D, vous trouverez dans le *Manuel des Plans* différentes dimensions, parmi lesquelles la Contrée des Rêves, le Royaume Lointain et le plan des Miroirs. Notez que quelques monstres extraplanaires décrits plus loin sont originaires de ces plans.

Si la cosmologie de cotre campagne n'inclut pas les plans de celle de D&D et ceux mentionnés dans ce guide, assignez aux monstres les plans d'origine de votre choix. Par exemple, les kaortis, normalement originaires du Royaume Lointain, peuvent parfaitement venir des Limbes ou de quelque autre plan semblable.

Noms des plans

Nom abrégé	Nom complet
Ysgard	Domaines Héroïques d'Ysgard
Limbes	Chaos Tourbillonnant des Limbes
Pandémonium	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
Abysses	Strates Infinies des Abysses
Carcères	Profondeurs Tartaréennes de Carcères
Hadès	Lande Grise d'Hadès
Géhenne	Morne Éternité de la Géhenne
Baator	Neuf Enfers de Baator
Achéron	Champ de Bataille Infernal d'Achéron
Méchanus	Nirvana des Rouages de Méchanus
Arcadie	Royaumes Pacifiques d'Arcadie
Céleste	Sept Paradis Ascendants de Céleste
Bytopie	Paradis Jumeaux de Bytopie
Élysée	Champs Bénis d'Élysée
Terres des Bêtes	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
Arborée	Clairières Olympiennes d'Arborée
Terres Extérieures	Domaine Concordant des Terres Extérieures

Les élémentaires et les Extérieurs (à l'exception des planaires) rencontrés dans le plan Matériel sont toujours affublés de ce sous-type. Les créatures issues du *Manuel des Monstres* et dotées de ce sous-type incluent, entre autres, les démons (originaires des Abysses), les diables (originaires des Neuf Enfers), les anges (originaires des plans supérieurs), les slaads (originaires des Limbes), etc., ainsi que les créatures dotées de certains archétypes.

Par contre, aucune créature n'est pourvue de ce type quand elle se trouve dans un plan transitoire. Au sein de la cosmologie de D&D, cela concerne le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Feu (Ext). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le feu. Par contre, elle est vulnérable au froid, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Froid (Ext). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Métamorphe. Les métamorphes ont le pouvoir surnaturel d'adopter une ou plusieurs formes. Nombre d'effets magiques permettent d'en faire autant et toutes les créatures capables de se transformer ne relèvent pas de ce sous-type.

Traits. Les métamorphes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description) :

Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes figurant dans leur profil.

Formés au port de l'armure apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les métamorphes dont le profil n'en indique pas ne sont formés au port d'aucune armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

Nuée. Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui sont considérées comme une seule et unique créature en termes de jeu. Sauf indication contraire, une nuée présente toutes les spécificités de son type. Elle a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

Une nuée occupe une case (si elle est constituée de créatures non volantes) ou un cube (si elle est constituée de créatures volantes) de 3 mètres d'arête, mais son allonge est de 0 mètre. Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Elle peut traverser des cases occupées par des ennemis (et vice versa) sans la moindre gêne, mais elle provoque alors des attaques d'opportunité. En outre, elle peut se faufiler dans les trous et fissures assez grands pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Par exemple, une nuée de 15 000 mille-pattes est en fait composée de dix nuées, chacune occupant une case de 3 m x 3 m. L'espace occupé par les nuées est aisément façonnable, mais toutes restent généralement adjacentes.

Traits. Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les armes tranchantes et perforantes infligent des dégâts réduits de moitié aux nuées constituées de créatures de taille TP. De leur côté, les nuées de taille I ou Min sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas davantage agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*), à l'exception des effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) quand elles possèdent une valeur d'Intelligence et un esprit de ruche. Les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations, leur infligent demi-dégâts.

Les nuées composées de créatures de taille I ou Min sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de même taille que les créatures qui la constituent (voir *Vents*, page 94 du *Guide du Maître*). Par exemple, une nuée de criquets (créatures de taille I) sera emportée par un vent violent. Les effets de vent infligent à une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou dé de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se réorganise pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts qui lui ont été infligés.

Attaque de nuée. Les créatures dotées de ce sous-type ne portent pas d'attaques classiques au corps à corps. Elles infligent automatiquement des dégâts aux créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement, sans effectuer de jet d'attaque. Leur profil propose « nuée » aux lignes consacrées à l'attaque et à l'attaque à outrance, sans que le moindre bonus à l'attaque soit précisé. La quantité de dégâts

infligée par une nuée est basée sur le nombre de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV de la nuée	Dégâts de base de la nuée
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 ou plus	5d6

Sauf indication contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Une réduction des dégâts suffisamment élevée, l'intangibilité et autres pouvoirs spéciaux confèrent une immunité contre les nuées (ou une bonne résistance). Ceci dit, certaines usent également d'acide, de venin, d'absorption de sang ou d'autres attaques spéciales.

Les nuées ne contrôlent pas la case dans laquelle elles se trouvent en compagnie de leur victime, et ne portent donc pas d'attaques d'opportunité. Par contre, elles distraient leurs adversaires, comme suit :

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV de la nuée + son modificateur de Constitution ; le DD exact est donné dans la description de chacune) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée.

La ligne de présentation s'achève avec la taille (par exemple, taille TG). Les catégories de taille sont brièvement décrites plus bas. Un modificateur de taille s'applique à la classe d'armure (CA) et au bonus à l'attaque d'une créature, de même qu'à certains tests de compétence. C'est également la taille qui détermine l'allonge de la créature et l'espace qu'elle occupe au combat (voir *Espace occupé/allonge*, plus loin).

DÉS DE VIE

Cette ligne indique le nombre et le type de dés de vie (DV) de la créature, ainsi que ses points de vie supplémentaires. La parenthèse qui suit donne son total moyen de points de vie.

Le nombre de dés de vie d'une créature correspond à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, la vitesse à laquelle elle récupère naturellement ses points de vie perdus et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

INITIATIVE

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer au test d'initiative du monstre.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Cette ligne indique la vitesse de déplacement au sol de la créature (c'est-à-dire la distance qu'elle peut parcourir lors d'une action de mouvement). Si le monstre porte une armure encombrante, celle-ci est identifiée entre parenthèses, puis vient la vitesse de base de la créature.

Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués à la suite les uns des autres. Si elle n'est dotée d'aucun vitesse de déplacement au sol, elle dispose presque immanquablement d'un autre mode de déplacement. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique).

Creusement. La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » ou de « charger » en creusant. Généralement, elle ne laisse derrière elle aucun tunnel utilisable par autrui (ce qu'elle déblaye est laissé derrière elle ou elle se contente de traverser la terre). Pour de plus amples détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

Escalade. Toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 (voir *Test sans jet de dé*, page 65 du *Manuel des Joueurs*) même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée (voir le *Manuel des Joueurs*, page 78), il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de –5. Il est impossible de « courir » en grimpant. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

Nage. La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrait ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

Vol. La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère (voir *Poids transportable*, page 161 du *Manuel des Joueurs*). Notez qu'une armure intermédiaire ne constitue pas forcément une charge intermédiaire. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre.

CLASSE D'ARMURE

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). On donne ensuite la valeur de CA à appliquer contre les attaques de contact ou lorsque la créature est prise au dépourvu.

La formation au port des armures d'un monstre (le cas échéant) dépend de son type (voir le *Manuel des Monstres*), mais en général toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légère.

ATTAQUE DE BASE/LUTTE

Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Il dépend de son type, de ses dés de vie et de son niveau de classe (le cas échéant). Cette information n'est pas utile lors d'attaques normales (le modificateur total est indiqué sur les lignes suivantes), mais il peut servir aux créatures possédant les dons Attaque en puissance ou Expertise du combat.

Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire, ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur spécial de taille, ainsi que tout autre modificateur applicable, comme un bonus racial aux tests de lutte).

ATTAQUE

Cette ligne indique l'attaque unique que la créature peut porter lors d'une action simple d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne

correspond aussi aux attaques d'opportunité portées par la créature. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée), puis, entre parenthèses, le bonus à l'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés. Le bonus à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille, le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance), ainsi que tous les autres modificateurs applicables. Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps auxquelles ce don s'applique.

Si la créature utilise des armes naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale qui est utilisée lors d'une action simple d'attaque.

Si la créature dispose de plusieurs armes différentes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire lors d'une action simple d'attaque, mais avec un malus au jet d'attaque (voir *Attaque à outrance*, ci-dessous).

Dégâts. Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins. Si l'attaque s'accompagne d'un effet secondaire (venin, maladie, etc.), l'information est donnée juste après les dégâts. Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critique possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque, et se traduit par des dégâts doublés quand l'attaque est portée à l'aide d'une arme naturelle.

ATTAQUE À OUTRANCE

Cette ligne indique les attaques physiques que la créature peut porter lors d'une action d'attaque à outrance. La présentation de chaque arme est la même que pour l'attaque (voir ci-dessus), mais elle est parfois précédée du nombre d'attaques portées à l'aide de cette arme (qui attaquent tous avec les mêmes valeurs). La première arme d'une séquence est l'arme principale, et les suivantes sont des armes secondaires.

Les attaques portées avec une arme naturelle secondaire s'effectuent avec un malus de –5 au jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples (voir page 11) permet de réduire ce malus à –2.

Dégâts. Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 dans le cas des armes naturelles principales à condition que ce soit la seule attaque naturelle de la créature. Il est multiplié par 0,5 pour les attaques secondaires.

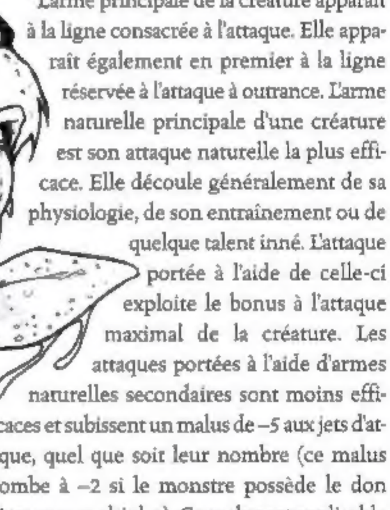
Armes manufacturées. Certains monstres se servent d'armes manufacturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages (ce qui inclut les attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé et les malus de combat à deux armes). Cette catégorie renferme également les « armes ramassées », comme les rochers et les troncs, et de manière générale, toutes les armes qui ne sont pas naturelles.

Certaines créatures combinent attaques naturelles et armes manufacturées lorsqu'elles portent une attaque à outrance. Sauf indication contraire, l'arme manufacturée constitue alors l'attaque principale (car son utilisation monopolise la plus partie de l'attention du monstre qui la manie). Ainsi, les armes naturelles deviennent des attaques naturelles secondaires. Ces dernières n'interfèrent pas avec l'utilisation de l'arme principale, comme dans le cas de la main non directrice, mais elles s'accompagnent du malus habituel de –5 (ou de –2 si la créature possède le don Attaques multiples), même si l'arme naturelle utilisée est l'arme principale de la créature en temps normal.

Armes naturelles. Les armes naturelles font partie intégrante de la créature qui les possède. Un monstre qui porte une attaque au corps à corps à l'aide d'une arme naturelle est considéré comme armé et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sa zone de contrôle s'étend sur toutes les cases situées à portée d'allonge.

Quand elle utilise ce type d'armes, une créature ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires en raison d'un bonus de base à l'attaque élevé. Le nombre d'attaques qu'elle est capable de porter à l'aide d'armes naturelles dépend simplement du type d'attaque. En général, une créature porte une attaque de morsure, une par griffes ou tentacule, une de cornes, une de dard ou un coup (même si les créatures de taille G dotées de bras ou de membres peuvent porter un coup avec chacun). Reportez-vous à la description de chaque monstre.

Quand une créature possède plusieurs armes naturelles, l'une d'elles est l'arme principale (mais il s'agit parfois d'une paire ou d'un ensemble). Les autres sont des armes secondaires.



L'arme principale de la créature apparaît à la ligne consacrée à l'attaque. Elle apparaît également en premier à la ligne réservée à l'attaque à outrance. L'arme naturelle principale d'une créature est son attaque naturelle la plus efficace. Elle découle généralement de sa physiologie, de son entraînement ou de quelque talent inné. L'attaque portée à l'aide de celle-ci exploite le bonus à l'attaque maximal de la créature. Les attaques portées à l'aide d'armes naturelles secondaires sont moins efficaces et subissent un malus de –5 aux jets d'attaque, quel que soit leur nombre (ce malus tombe à –2 si le monstre possède le don Attaques multiples). Ce malus est applicable même si la créature ne porte qu'une attaque à l'aide de l'arme secondaire (que ce soit au titre d'une action d'attaque ou d'une attaque d'opportunité).

Les armes naturelles s'accompagnent d'un type, comme toutes les armes. Voici les plus courants :

Morsure. La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.

Griffes ou serres. La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.

Cornes. La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.

Coup. La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.



Dard. La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.

Tentacule. La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer.

Les deux informations (espace occupé et allonge) sont séparées par une barre de fraction : le nombre situé avant celle-ci indique le côté de l'espace occupé par le monstre (par exemple, un espace de 4,50 mètres correspond à un carré de 3 cases par 3 cases ; voir le *Guide du Maître* pour plus de détails), puis vient son allonge naturelle. Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information est donnée entre parenthèses, de même que ce qui la procure.

L'espace occupé d'une créature est basé sur sa catégorie de taille, pas sur ses dimensions réelles. Souvent, une créature est plus longue que ce qu'indique son espace occupé. Du reste, la longueur totale d'une créature entre en ligne de compte pour ce qui est du calcul de son allonge. De même, les créatures les plus longues se redressent ou s'enroulent quand elles combattent afin de faciliter leurs manœuvres (attaque et défense).

La table ci-contre reprend l'espace occupé et l'allonge des monstres selon leur taille.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux, lesquels peuvent être extrêmement variés : attaques spéciales, résistance ou vulnérabilité à certains types de dégâts, sens particulièrement aiguisés, etc. Dans le profil du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : *Attaques spéciales* et *Particularités*, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et capacités autres que des attaques. Les plus courantes sont décrites dans le *Manuel des Monstres*. Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur).

Pouvoirs extraordinaires. Ils ne sont pas magiques. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, il faut une action libre pour y faire appel.

Pouvoirs magiques. Ils fonctionnent exactement comme des sorts (même s'ils ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle et s'ils ne nécessitent jamais de focaliseur ou de dépense de PX). Ils disparaissent à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et sont soumis à la résistance à la magie de la cible quand les sorts qu'ils reproduisent le sont également.

Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir à volonté. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique exige une action simple et expose aux attaques d'opportunité. Ceci dit, il est possible d'effectuer un test de Concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et ainsi ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort. Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE SELON LE TYPE DE CRÉATURE

Taille	Exemple de créature	Espace occupé (en cases)	Allonge (en cases)
Infime	Mouche	15 cm (1/100)	0 m (0)
Minuscule	Crapaud	30 cm (1/25)	0 m (0)
Très petite	Rat géant	75 cm (1/4)	0 m (0)
Petite	Halfelin	1,50 m (1)	1,50 m (1)
Moyenne	Humain	1,50 m (1)	1,50 m (1)
Grande (haute)*	Ogre	3 m (2 x 2)	3 m (2)
Grande (longue)**	Cheval	3 m (2 x 2)	1,50 m (1)
Très grande (haute)*	Géant des nuages	4,50 m (3 x 3)	4,50 m (3)
Très grande (longue)**	Bulette	4,50 m (3 x 3)	3 m (2)
Gigantesque (haute)*	Statue animée de 15 m	6 m (4 x 4)	6 m (4)
Gigantesque (longue)**	Kraken	6 m (4 x 4)	4,50 m (3) (morsure)
Colossale (haute)*	Tarasque	9 m (6 x 6)	6 m (4)
Colossale (longue)**	Mille-pattes monstrueux de taille C	9 m (6 x 6)	6 m (4)

* Créatures plus hautes que longues (ou larges).
** Les autres sont aussi longues ou plus longues (ou aussi larges ou plus larges) que hautes.

Quand une créature dispose de pouvoirs magiques, le niveau auquel elle les lance est indiqué, ce qui permet de connaître toutes les variables associées au pouvoir (comme la portée et la durée). Il arrive que le niveau mentionné ne modifie en rien le pouvoir, et même qu'il soit inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de DV de la créature.

Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, celui-ci est égal à 10 + niveau du sort correspondant au pouvoir + modificateur de Charisme du monstre.

Certains pouvoirs magiques reproduisent les effets de sorts qui œuvrent différemment quand ils sont lancés par des personnages issus d'autres classes (par exemple, *vision lucide*). Les pouvoirs magiques sont censés dupliquer les versions propres aux magiciens et ensorceleurs. Si le sort en question ne relève pas de ces deux classes, il s'agit d'un sort de prêtre, de druide, de barde, de paladin ou de rôdeur (dans cet ordre).

Pouvoirs surnaturels. Ils sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*, mais ne sont pas soumis à la résistance à la magie de la cible. On ne peut pas les dissiper. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, eux ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin d'effectuer de tests de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.

Si un jet de sauvegarde est autorisé, il est égal à 10 + 1/2 DV raciaux de la créature + son modificateur de caractéristique (généralement le Charisme).

JETS DE SAUVEGARDE

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ils

tiennent compte du bonus de base aux sauvegardes, des modificateurs de caractéristiques, des dons et de tous les autres modificateurs applicables.

CARACTÉRISTIQUES

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Sauf indication contraire, les créatures possèdent des valeurs de caractéristiques moyennes avant l'application des ajustements 11, 11, 11, 10, 10, 10). Pour déduire les ajustements raciaux d'une créature d'après ses valeurs de caractéristiques, il suffit de déduire 10 des valeurs paires et 11 des valeurs impaires. Les exceptions éventuelles sont notées dans la section Combat de la description du monstre. Par exemple, la selkie a les valeurs de caractéristique suivantes : For 9, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 10 et Cha 12. Cela signifie que ses ajustements raciaux sont For –2, Dex +2, Con +0, Int +2, Sag +0 et Cha +2.

La plupart des caractéristiques fonctionnent comme indiqué dans le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*, à quelques exceptions près.

Force. Comme l'indique la page 162 du *Manuel des Joueurs*, les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les bipèdes. Toute créature disposant d'au moins quatre membres peut porter autant qu'un quadrupède, même si elle n'utilise pas tous ses membres en même temps. Par exemple, les dragons peuvent porter une charge équivalente à celle d'un quadrupède.

Intelligence. Une créature peut parler toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

Caractéristiques inexistantes. Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0.

Force. Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a au moins 1 en Force.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, soit parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des spectres), soit parce qu'elles sont incapables de bouger (criards). Elles ratent automatiquement tous leurs tests de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au bonus de base à l'attaque (à la place de celui de Force).

Dextérité. Toute créature capable de se déplacer a au moins 1 en Dextérité.

Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur d'Intelligence aux tests d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Réflexes et leurs tests de Dextérité.

Constitution. Toute créature vivante a au moins 1 en Constitution.

Les créatures sans Constitution n'ont pas de corps physique (les spectres, par exemple) ou pas de métabolisme (comme les golems). Elles sont automatiquement immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si celles-ci affectent les objets. Par exemple, les zombis sont immunisés contre tous les types de poison, mais le sort *désintégration* les affecte normalement. Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique. Elles ratent automatiquement leurs tests de Constitution. Elles sont inépuisables et peuvent donc courir indéfiniment sans jamais se fatiguer (à moins que leurs description précise qu'elles sont incapables de courir).

Intelligence. Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a au moins 1 en Intelligence.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et ratent automatiquement leurs tests d'Intelligence.

Elles ne gagnent ni dons ni compétences, mais peuvent disposer de dons supplémentaires ou de bonus de compétence raciaux.

Sagesse. Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a au moins 1 en Sagesse.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

Charisme. Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a au moins 1 en Charisme.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

COMPÉTENCES

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur total atteint dans chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests, les dons et les bonus raciaux, les bonus de synergie, ainsi que tous les autres modificateurs applicables). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence. Si elle est dénuée d'Intelligence, elle n'a pas de points de compétence.

Le cas échéant, un paragraphe *Compétences* est ajouté à la fin de la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans

POINTS DE COMPÉTENCE SELON LE TYPE DE MONSTRE

Type	Points de compétence
Aberration	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Animal	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Créature artificielle*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Créature magique	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Dragon	(6 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Élémentaire	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Extérieur	(8 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Fée	(6 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Géant	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Humanoïde monstrueux	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Humanoïde**	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Mort-vivant*	(4 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Plante*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Vase*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Vermine*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)

* Les créatures dénuées d'intelligence ne reçoivent ni points de compétence ni dons.

** Ou par une classe de personnage.

le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (*), il s'agit d'un modificateur soumis à condition ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient (par exemple, une gargouille bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Discrétion si elle se dissimule contre une paroi de pierre).

Synergie. Certaines compétences confèrent un bonus aux tests de compétences liées. En règle générale, le fait d'avoir atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence confère un bonus de +2 aux tests de l'autre. Par exemple, un personnage qui dispose d'un degré de maîtrise de 5 en Évasion bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un. Cela apparaît dans le profil du monstre sous la forme d'une note entre parenthèses comme, par exemple, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter).

DONS

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Les monstres intelligents obtiennent des dons de la même façon que les personnages : un pour le premier dé de vie, puis un autre chaque fois que son nombre de DV est divisible par 3 (soit 3 DV, 6 DV, etc.). Par exemple, une créature à 9 DV possède 4 dons. La créature doit remplir les conditions d'un don pour l'obtenir.

Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un (S). Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser.

Il est possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes.

ENVIRONNEMENT

Cette ligne indique le terrain et le climat où la créature réside le plus fréquemment. Ce n'est qu'une tendance, et absolument pas une règle. Par exemple, l'environnement indiqué pour les dragons d'or est les plaines chaudes, mais on peut rencontrer des dragons d'ors sous terre, dans des collines froides ou même dans d'autres plans d'existence. Pour plus d'informations sur les terrains et le climat, reportez-vous au Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

ORGANISATION SOCIALE

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les représentants de la race de créature peuvent constituer. Les chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe. Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmes, d'esclaves, ou encore de tout type d'individu peu enclin à se battre. Si la description de la créature propose un paragraphe *Société*, celui-ci peut fournir quelques précisions au sujet des non-combattants.

FACTEUR DE PUISSANCE

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de personnages pour qui une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne. Le calcul a été effectué sur la base d'un groupe de quatre personnages possédant la totalité de leurs sorts et de leurs points de vie, et dont l'équipement magique correspond au niveau. Avec un minimum de chance, les aventuriers devraient l'emporter en subissant quelques dégâts, mais sans qu'aucun d'eux ne perde la vie. Pour plus d'informations sur le facteur de puissance, reportez-vous aux pages 36 et 48 du *Guide du Maître*.

TRÉSOR

Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence à la Table 3–5 du *Guide du Maître* (pages 52). Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux. Pour de plus amples détails, reportez-vous au *Guide du Maître* et au *Manuel des Monstres*.

ALIGNEMENT

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

Toujours. La créature a l'alignement mentionné dès la naissance. Sans doute possède-t-elle une prédisposition naturelle pour ce type de comportement, à moins qu'elle ne soit originaire d'un plan qui lui a imposé son éthique. Certains individus peuvent échapper à la norme, mais ce sont des cas uniques, ou du moins extrêmement rares.

Généralement. La plupart des créatures de cette race (plus de 50 %) ont l'alignement indiqué. Cela peut être dû à une forte influence culturelle ou à un reste provenant des origines des créatures. Par exemple, la plupart des elfes ont hérité leur alignement chaotique bon de leur créateur, le dieu Corellon Larethian.

COMPÉTENCES, DONS ET ÉDITION 3.5

Dans l'édition 3.5 des livres de règles, trois compétences et plusieurs dons ont été rebaptisés. Le *Fiend Folio* se conformant à cette nouvelle édition, ce guide utilise les noms figurant ci-dessous.

Ancien nom	Nouveau nom
Compétences	
Alchimie	Artisanat (alchimie)
Sens de la nature	Survie
Vol à la tire	Escamotage
Dons	
Botte secrète	Attaque en finesse
Destruction d'arme	Science de la destruction
Maniement des armes de guerre	Maniement d'une arme de guerre
Maniement des armes exotiques	Maniement d'une arme exotique
Maniement du bouclier	Maniement des boucliers
Science de la charge à mains nues	Science de la bousculade
Uppercut	Coup étourdissant

En outre, de légers changements ont été apportés à deux dons.

Combat à deux armes ne compte plus Ambidextrie (qui n'existe plus) parmi ses conditions.

Attaque en finesse ne s'applique plus à une arme précise quand on le choisit : une seule acquisition de ce don permet à son possesseur d'en profiter dès lors qu'il manie l'une des armes concernées.

Souvent. La créature est portée vers l'alignement indiqué, soit naturellement, soit suite à l'éducation reçue, mais cette tendance n'est pas trop forte. Une grande partie des représentants de la race (40–50 %) ont l'alignement indiqué, mais les exceptions sont nombreuses.

ÉVOLUTION POSSIBLE

Le *Fiend Folio* ne détaille que les représentants les plus courants de chaque race. Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre, en termes de dés de vie supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). Les créatures intelligentes progressent souvent dans une classe de personnage plutôt que par l'ajout de dés de vie supplémentaires.

AJUSTEMENT DE NIVEAU

Cette information est présente pour toutes les créatures pouvant être choisies comme personnage joueur ou comme compagnon d'armes. (Il s'agit généralement de créatures ayant une valeur de 3 ou plus en Intelligence ainsi que des mains préhensiles.) Le niveau global équivalent (NGE) de la créature est alors égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de ses niveaux de classe et de son ajustement de niveau. Le NGE affecte les gains en PX, le nombre de PX nécessaires pour changer de niveau et la richesse initiale du personnage. Pour de plus amples détails, reportez-vous au *Guide du Maître*.

DONS DES CRÉATURES

Certains des monstres de cet ouvrage possèdent des dons qui n'apparaissent pas dans le *Manuel des Joueurs*. Ils sont donc décrits ci-dessous.

ATTAQUE EN VOL [GÉNÉRAL]

La créature peut attaquer sans se poser.

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

ATTAQUES MULTIPLES [GÉNÉRAL]

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses armes naturelles en même temps.

Condition. Au moins trois attaques naturelles.

Avantage. Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de –2.

Normal. Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de –5.

COMBAT À PLUSIEURS ARMES [GÉNÉRAL]

La créature possède un minimum de trois mains et peut se servir d'une arme dans chacune d'elles. Elle a droit à une attaque supplémentaire par round et par arme en plus de son arme principale.

Conditions. Dex 13, au moins trois mains.

Avantage. Le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes est réduit de 2 points pour ce qui est de la main principale et de 6 points pour les autres.

Normal. Sans ce don, la créature subit un malus de –6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de –10 à toutes celles associées aux autres mains (elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher). Voir *Combat à deux armes*, page 154 du *Manuel des Joueurs*.

Spécial. Ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GÉNÉRAL]

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Condition. Niveau de lanceur de sorts de 10 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature qui satisfait aux conditions énoncées ci-dessous. Elle peut alors utiliser ce pouvoir comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir qu'une ou deux fois par jour).

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur) –4. Reportez-vous à la table ci-dessous. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 15 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 3[e] niveau ou moins. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut bénéficier d'une version rapide.

Normal. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et provoque une attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

VOL STATIONNAIRE [GÉNÉRAL]

La créature peut s'immobiliser dans les airs.

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Quelle que soit sa manœuvrabilité en vol, la créature peut s'immobiliser (action de mouvement). Elle peut ensuite reprendre sa course dans n'importe quelle direction, et même voler à la verticale, soit vers le haut, soit vers le bas, à la moitié de sa vitesse de déplacement.

Quand elle commence son tour en vol stationnaire, elle peut rester immobile et effectuer une action complexe. Elle peut attaquer à l'aide de tous les membres qu'elle est capable d'utiliser dans le cadre d'une attaque à outrance, à l'exception de ses ailes. Si elle se sert de son souffle ou lance un sort, elle perd toutes ses attaques physiques pour le round en cours.

Si une créature de taille G ou inférieure est en vol stationnaire à 6 mètres ou moins du sol, en un endroit contenant de nombreux débris assez légers, ses puissants battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 18 mètres. La violente bourrasque ainsi créée éteint torches, feux de camp et autres flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Les débris soulevés limitent le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage à 3 mètres. Entre 4,50 et 6 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater). À 7,50 mètres ou plus, elles bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater et leurs adversaires ne peuvent compter sur leur vue pour les localiser).

Tout sujet souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un test de Concentration (DD 10 + 1/2 DV de la créature).

Normal. Sans ce don, une créature doit se déplacer quand elle vole, sauf si elle dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

ABRIAN

Créature magique (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 2d10+2 (13 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +2/+3
Attaque : bec (+5 corps à corps, 1d3+1/19–20/x3)
Attaque à outrance : bec (+5 corps à corps, 1d3+1/19–20/x3) et coup de pied (–2 corps à corps, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : critiques augmentés, hurlement
Particularités : résistance au son (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 12, Int 7, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +4, Perception auditive +2
Dons : Attaque en finesse
Environnement : collines et plaines (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, troupeau de chasse (4–10), troupeau communal (11–40)
Facteur de puissance : 1
Trésor : biens précieux normaux, objets normaux
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 3–6 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +1

L'abrian est une sorte d'oiseau de taille humaine, incapable de voler et que l'on trouve dans les étendues désolées des plans extérieurs, le plus souvent dans les Abysses. Les abrians se déplacent en vastes troupeaux et sont beaucoup plus intelligents qu'ils en ont l'air. Parfois, ils se livrent au commerce avec les nomades et marchands itinérants.

L'abrian ressemble vaguement à une autruche, mais ses plumes rouges et noires sont courtes et épineuses. À la place des ailes, il dispose d'une paire de bras atrophiés et écailleux (utilisez la moitié de sa valeur de Force pour calculer le poids transportable de la créature). Son bec est crochu et tranchant comme une lame de rasoir.

Les abrians parlent l'abyssal.

COMBAT

Les abrians combattent en troupeau. En général, les membres d'un troupeau encerclent une cible et s'élancent par deux pour prendre leur victime en tenaille

Critiques augmentés (Ext). L'attaque de bec de l'abrian peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 19–20 au dé En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Hurlement (Sur). Le hurlement de l'abrian est incroyablement fort et pénible. Le monstre utilise ce pouvoir au prix d'une action simple. Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être hébétées pendant 1 round. Si quatre abrians au moins hurlent dans un rayon de 6 mètres de la cible, celle-ci est également assourdie pendant 1d6 minutes si elle manque le jet de sauvegarde Si huit abrians au moins hurlent dans un rayon de 6 mètres de la cible, celle-ci subit également 1d10 points de dégâts de son si elle manque le jet de sauvegarde. L'abrian est immunisé contre son propre hurlement et contre celui de ses congénères. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Les abrians bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

AHUIZOTL

Aberration (aquatique) de taille M
Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 12 m
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +5/+14
Attaque : main caudale (+10 corps à corps, 1d6+5)
Attaque à outrance : queue (+10 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m (3 m avec main caudale)
Attaques spéciales : coup aveuglant, étreinte, noyade
Particularités : amphibie, imitation des voix, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 11, Cha 15
Compétences : Bluff +13, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Détection +7, Diplomatie +4, Discrétion +6, Intimidation +4, Natation +20
Dons : Arme de prédilection (main caudale), Attaques réflexes, Talent (Bluff)
Environnement : milieux aquatiques (eau douce) chauds
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal



Abrian

Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 8–14 DV (taille G), 15–21 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

L'ahuizotl est une créature menaçante qui vit sous l'eau et empoigne ses victimes depuis sa cachette pour se nourrir de ses mets preférés : yeux, dents et ongles des mains.

Bien qu'il soit assez grand, l'ahuizotl est plutôt trapu et peut se dissimuler dans 90 centimètres d'eau. Cette créature ressemble à un singe, mais elle dispose d'une tête et de pattes arrière semblables à celles d'un chien. Sur terre, elle évolue tapie conte le sol. Sa caractéristique la plus singulière est cette longue queue préhensile dont le bout prend la forme d'une main puissante.

L'ahuizotl parle le commun.

COMBAT

L'ahuizotl aime se tapir dans les bas-fonds de son lac, parmi les plantes, gardant le museau hors de l'eau afin d'attirer ses victimes en appelant à l'aide. Si l'une d'elles s'approche de trop près, l'ahuizotl l'attrape rapidement à l'aide de la queue avant de s'enfoncer dans les profondeurs du lac pour s'y nourrir. Il utilise la même tactique contre les proies situées à bord d'une embarcation.

Coup aveuglant (Ext). Si l'ahuizotl porte un coup critique à l'aide de sa main caudale ou de sa morsure, la victime est à jamais aveuglée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ahuizotl doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de sa main caudale. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter de noyer sa victime sur-le-champ s'il est dans l'eau.

Noyade (Ext). Si l'ahuizotl immobilise une victime agrippée alors qu'il se trouve dans l'eau (quelle que soit la profondeur), il maintient celle-ci sous l'eau. Elle peut cependant retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à deux fois sa valeur de Constitution. Une fois cette limite atteinte, elle doit effectuer un test de Constitution (DD 10) par round pour continuer de retenir son souffle, sachant que le DD augmente de 1 point par round. Dès qu'un échec survient, la victime commence à se noyer. Au premier round, elle sombre dans l'inconscience (0 pv). Au round suivant, elle tombe à –1 point de vie et est mourante. Au troisième round, elle se noie.

Amphibie (Ext). Bien que les ahuizotls soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Imitation des voix (Sur). L'ahuizotl imite les voix avec une aisance surnaturelle. S'il réussit un test de Bluff, il peut imiter la voix d'un individu de son choix à la perfection.

Compétences. L'ahuizotl bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou menacé.



Ahuizotl

ANATHÈME YUAN-TI

Aberration de taille TG
Dés de vie : 22d8+198 (297 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure : 29 (–2 taille, +1 Dex, +20 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28
Attaque de base/lutte : +16/+32
Attaque : *cimeterre à deux mains +1 blasphématoire* de taille TG (+23 corps à corps, 2d8+13 plus 2d6 contre les créatures d'alignement bon) ; ou griffes (+22 corps à corps, 1d8+8)
Attaque à outrance : *cimeterre à deux mains +1 blasphématoire* de taille TG (+23/+18/+13 corps à corps, 2d8+13 plus 2d6 contre les créatures d'alignement bon) ; ou 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+8) et 6 morsures (+20 corps à corps, 1d8+4 plus venin)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : constriction (1d8+8), étreinte, facultés psioniques, pouvoirs magiques, venin
Particularités : fixation d'implants, immunité contre l'acide et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/Bien et magie), régénération (5), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance à la magie (26), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +16, Vol +20
Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 29, Int 24, Sag 24, Cha 22
Compétences : Artisanat ou Connaissances (deux au choix) +32, Concentration +34, Déplacement silencieux +26, Détection +36, Discrétion +18*, Escalade +33, Fouille +36, Natation +16, Perception auditive +32, Survie +7*
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative
Environnement : forêts chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou secte (1 anathème plus 2–13 sang-pur, 2–5 sang-mêlé et 2–4 abominations)
Facteur de puissance : 18
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +6

Vénérés telles les incarnations de leur indicible divinité, ces monstres sont les représentants les plus répugnants de leur maléfique race. Ils symbolisent une perversion telle de leur nature humaine originelle que leur existence même est une hérésie aux yeux de tous les dieux de l'humanité, qu'ils soient bons ou mauvais. C'est pour cette raison qu'ils se qualifient fièrement d'anathèmes.

La forme d'un anathème n'est pas sans rappeler celle d'un gigantesque serpent de près de 7,50 mètres de long. Une paire de bras et un semblant de torse humanoïde sont les seuls vestiges de sa forme humaine d'origine. Chaque bras est pourvu d'une main griffue dotée de trois doigts seulement. En guise de tête, six longs serpents jaillissent du sommet de son torse, ce qui permet à la créature de voir dans toutes les directions à la fois et d'attaquer jusqu'à huit adversaires en même temps. Les écailles de ce monstre varient du marron foncé au bleu nuit en passant par le violet, sachant qu'elles sont plus pâles sur le torse et le ventre. Ses douze yeux jaunes brillent d'une lueur de malice et d'intelligence. Enfin, l'odeur de musc qu'il dégage dérange la plupart des mammifères.

À l'instar des autres yuan-tis, les anathèmes parlent leur propre langue, le commun, le draconien et l'abyssal.



Anathème yuan-ti

COMBAT

Quand il se trouve en compagnie d'autres yuan-tis, l'anathème préfère envoyer ses mignons combattre au corps à corps et user de ses facultés psioniques et pouvoirs magiques pour décimer les rangs de ses ennemis. Seul, ou lorsqu'il n'a d'autre choix que de se battre, l'anathème agrippe ses adversaires, emploie sa faculté psionique de *contact dissolvant* pour les réduire en bouillie et use de pouvoirs magiques contre ceux qui restent en arrière (archers et lanceurs de sorts).

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte, l'anathème yuan-ti écrase l'adversaire qu'il a agrippé, lui infligeant 1d8+8 points de dégâts contondants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'anathème yuan-ti doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et use de son pouvoir de constriction dans le même round.

Facultés psioniques (Mag). L'anathème peut reproduire les effets suivants à volonté.

Aversion de groupe. L'anathème crée un effet de coercition qui vise tous les ennemis situés dans un rayon de 9 mètres. Les cibles doivent réussir un jet de Volonté (DD 27) sous peine d'être prises d'aversion pour les serpents pendant 10 minutes. Les sujets doivent donc se tenir à 6 mètres au moins de tout serpent, yuan-ti ou créature ti-khana (voir plus loin), que l'objet de leur répugnance soit mort ou vif. S'ils se trouvent à moins de 6 mètres de la créature, ils s'en éloignent aussitôt. Chaque victime peut tenter de vaincre son appréhension en réussissant un autre jet de Vigueur (DD 27), mais cela ne l'empêchera pas de souffrir d'une profonde anxiété. Celle-ci provoque un malus de –4 en Dextérité jusqu'à ce que l'effet disparaisse ou que le sujet se trouve à plus de 6 mètres du serpent. Pour le reste, cette faculté fonctionne sur le même principe que le

sort *aversion* (niveau 16 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme

Caméléon. L'anathème confère à sa peau et à son équipement la couleur de son environnement.

* Il bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

Contact dissolvant. Le corps de l'anathème sécrète un acide. Celui-ci inflige 7d6 points de dégâts d'acide à tout ce qui entre en contact avec le monstre. Si l'anathème utilise cette faculté lorsqu'il agrippe un adversaire ou a recours à la constriction, l'acide inflige 10d6 points de dégâts (au lieu de 7d6). L'acide n'est efficace qu'au cours du round où il est employé et devient inerte dès lors qu'il est séparé du corps du monstre.

Détection du poison. Semblable au sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

Transformation. Le monstre peut adopter la forme d'un serpent venimeux de taille TP à TG (voir le *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts). Sous forme de serpent venimeux, son venin inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution (au lieu de 1d4).

L'anathème peut également prendre la forme d'une nuée de serpents venimeux (voir *Nuée*, plus loin).

Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement* (DD 17), *frayeur* (DD 17), *hypnose des animaux* (DD 18), *métamorphose*, *neutralisation du poison*, *rapidité*, *suggestion* (DD 19), *ténèbres maudites* (DD 20) et *ténèbres profondes*, 3 fois/jour ; *aura maudite* (DD 24) et *blasphème* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). L'anathème yuan-ti inocule son venin (jet de Vigueur, DD 30, annule) par le biais de son attaque de morsure. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Fixation d'implants (Sur). Les anathèmes ont le pouvoir de transformer les humanoïdes et les humanoïdes monstrueux, les façonnant ainsi à l'image des yuan-tis. Chaque jour, l'anathème peut fixer jusqu'à huit implants yuan-tis (décrits dans l'Appendice 2) à une ou plusieurs créatures. Cela exige 1 heure de travail ininterrompu par implant, sachant que le monstre ne peut rien faire d'autre pendant ce temps. Par contre, entre chaque greffe, il peut se reposer ou se livrer à une activité réduite (comme parler ou marcher), mais il lui est interdit de se battre, de lancer des sorts, d'utiliser des objets magiques, de mener des recherches ou de réaliser quelque autre tâche physique ou mentale épuisante.

En outre, les anathèmes sont capables de produire la mixture de venin, de racines et de plantes nécessaire à la création des corrompus et des couveurs (voir le *Guide des Personnages Monstrueux* et *Monstres de Faerûn* respectivement).

Odorat (Ext). Un anathème peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Régénération (Ext). Seuls les effets de force et les armes en adamantium infligent des dégâts létaux aux anathèmes yuan-tis. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Vision à 360° (Ext). Les six têtes d'un anathème lui permettent de voir dans toutes les directions à la fois. Elles lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il est impossible de le prendre en tenaille.

Compétences. Les anathèmes bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course. Enfin, ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand ils suivent une piste en usant de leur odorat.

LA SOCIÉTÉ DES ANATHÈMES

Parmi les yuan-tis, les anathèmes sont très rares. Du reste, leur société ne sait pas trop que penser à leur sujet. Ils n'apparaissent jamais dans les villes yuan-tis car le pouvoir qu'ils incarnent est une force des plus déstabilisantes qui perturbe toute forme d'ordre ou de structure. Beaucoup mènent une existence de paria dans les régions sauvages tout en restant à proximité de communautés yuan-tis.

Cependant, la plupart s'entourent de sectes de yuan-tis, parfois involontairement. En effet, les yuan-tis les plus instables sont irrésistiblement attirés par l'inavouable mal que dégagent les anathèmes, ce qui a pour effet de créer des sectes des plus violentes.

Une secte centrée sur un anathème est toujours un fléau pour les communautés alentour. Aucune espèce de créature ne peut vivre en paix avec un tel culte à proximité, car les yuan-tis n'ont de cesse d'éradiquer toute forme de civilisation évoluant à moins d'une semaine de route de son repaire. L'unique credo des anathèmes est de tout annihiler pour le compte du grand serpent qui, selon les yuan-tis, viendra un jour dévorer le monde.

LES OBJETS DES ANATHÈMES

Les anathèmes sont connus pour les objets uniques qu'ils produisent, qu'ils soient magiques ou non. Quand on trouve l'un d'eux entre les mains d'un simple yuan-ti, cela signifie certainement qu'il est membre de la secte d'un anathème.

Armes blasphématoires. Les armes dotées de cette propriété spéciale constituent un véritable fléau pour le monde dans son ensemble. Ainsi, les paladins et prêtres bons qui apprennent l'existence de l'une d'elles se vouent pleinement à sa destruction. Une arme blasphématoire est d'alignement mauvais en raison de l'esprit fiélon qui y est enfermé. À l'instar d'une arme impie, elle inflige 2d6 points de dégâts impies supplémentaires aux créatures d'alignement bon. En cas de coup critique, ces dégâts supplémentaires passent à +2d10 et l'arme déclenche un effet de *blasphème* limité qui n'affecte que la créature touchée.

Toute créature bonne essayant de s'en servir acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs qui persistent jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ces niveaux négatifs n'entraînent jamais une perte de niveaux réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de les résorber tant que l'aventurier tient l'arme. Les arcs, arbalètes et frondes blasphématoires confèrent cette propriété aux munitions qu'ils tirent.

Les anathèmes équipent souvent leurs plus puissants sectaires de cimeterres blasphématoires à une ou deux mains.

NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *blasphème*, *tenebres maudites*, alignement mauvais ; Prix bonus de +4.

Armes fiévreuses. Une arme fiévreuse fonctionne sur le même principe qu'une arme impie, mais elle déclenche un pouvoir supplémentaire quand elle porte un coup critique contre une créature d'alignement bon. La créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine de subir un malus de –2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts avec une arme, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique pendant 1d4 rounds.

Les sectaires yuan-tis de bas niveau portent souvent une telle arme.

NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, alignement mauvais ; Prix bonus de +3.

Feu venimeux. Cette création alchimique est un procédé insidieux visant à inoculer un venin toxique. De prime abord, il est semblable au feu grégeois : c'est une substance vicieuse qui brûle à l'air libre. Néanmoins, il est également mélangé à du venin de yuan-ti, si bien qu'au round où il subit les dégâts de feu, le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 17). Les effets initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Si le feu brûle pendant un round de plus (auquel cas les dégâts sont de nouveau infligés), le sujet est exposé à une deuxième dose de venin.

Une fiole de feu venimeux est une arme à impact dotée d'un facteur de portée de 3 mètres. Elle inflige 1d6 points de dégâts de feu en cas de coup au but. Le round suivant, la victime subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu si les flammes n'ont pas été étouffées, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu, mais les créatures touchées bénéficient d'un bonus de circonstances de +4 au jet de Vigueur contre le venin.

Prix 220 po ; Poids 0,5 kg.

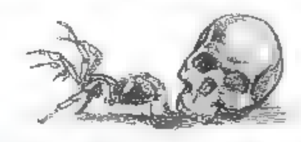
Symbole du serpent. Ce disque argenté représente un serpent enroulé autour du monde, la bouche grande ouverte comme s'il était sur le point de le dévorer. Il s'agit d'un symbole sacré utilisé par les sectes des anathèmes. Il symbolise leur désir de destruction et leur confère quelques pouvoirs magiques. Une fois par jour, sur ordre de son possesseur, le *symbole du serpent* peut générer un sort de *désintégration* ou de *destruction*. Le DD de sauvegarde des deux effets est égal à 20. L'objet ne fonctionne qu'entre les mains d'un yuan-ti. Cependant, un personnage doté de la compétence Utilisation d'objets magiques peut parfaitement imiter la race yuan-ti pour s'en servir.

NLS 13 ; Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, *désintégration*, *destruction*, yuan-ti ; Prix 50 000 po.

PERSONNAGES ANATHÈMES

La classe de prédilection des anathèmes est le prêtre. À l'instar des autres yuan-tis, ils vénèrent Merrshaulk et peuvent choisir deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Faune et Mal.

En raison de ses nombreux pouvoirs spéciaux, le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ anathème est égal à son niveau de classe +28. Ainsi, un prêtre anatheme de niveau 1 a un NGE de 29 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 29.



ANGE

Les dévas sont des anges et les soldats de base de la guerre sans fin qui oppose les forces du Bien à celles du Mal. Messagers dévoués des dieux du Bien, les dévas aiment délivrer leurs missives du fil de l'épée et leurs batailles les mènent dans tous les coins du multivers. Généralement, ils quittent les plans supérieurs sur la demande d'une puissante entité. Les agents du Bien les convoquent souvent grâce à des sorts comme *portail* ou *allie majeur d'outreplan*. Plus rarement, ils agissent en toute indépendance, propageant leur cause avec toute la ferveur d'une légitime violence.

Un déva est un bel humain. Deux magnifiques ailes de plumes poussent dans son dos. C'est à contrecœur qu'il revêt un pagne ou quelque habit quand il voyage dans le plan Matériel, par respect pour les mortels et leurs coutumes. Tout ce qui reste du corps, des vêtements et des possessions d'un déva disparaît lorsqu'il meurt.

Tous les dévas appartiennent à l'un des trois ordres suivants : astral, movanic ou monadic (le déva astral apparaît à la page 13 du *Manuel des Monstres*). Tous ces ordres ont le même poids politique, et même si des querelles personnelles les opposent parfois, tous coopèrent immanquablement. Les dévas ne négocient jamais avec les créatures maléfiques. Toutefois, ceux qui ne sont pas loyaux traitent parfois avec les créatures qui ne sont pas d'alignement mauvais.

Les dévas parlent le céleste, l'infernal et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

COMBAT

Les dévas possèdent un certain nombre de particularités dont ils savent tirer le meilleur parti en combat.

Extérieur. Les dévas bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Traits des anges. Les anges possèdent les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description).

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- *Aura de protection* (Sur). Toute créature située dans un rayon de 6 mètres d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie de l'ange). L'aura peut être dissipée, mais l'ange n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)
- *Don des langues* (Sur). Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

DÉVA MONADIC

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)
Classe d'armure : 25 (+3 Dex, +12 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +10/+15
Attaque : *masse de démolition* (+18 corps à corps, 1d8+8)
Attaque à outrance : *masse de démolition* (+18/+13 corps à corps, 1d8+8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : aisance élémentaire, aura de protection, délivrance de la mort, don des langues, esquive instinctive, Extérieur, immunité contre l'acide, le feu, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité (10), résistance à la magie (22), traits des anges, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +10
Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 20, Int 17, Sag 17, Cha 19
Compétences : Art de la magie +16, Concentration +18, Connaissances (trois au choix) +16, Déplacement silencieux +16, Détection +16, Diplomatie +19, Équilibre +16, Perception auditive +16, Psychologie +16
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements
Environnement : n'importe quel plans du Bien
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 12
Trésor : aucun
Alignement : toujours bon
Évolution possible : 11–20 DV (taille M), 21–30 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —



De loin les plus stoïques de leur espèce, les dévas monadics surveillent le plan Éthéré et les plans élémentaires à la demande de leurs maîtres célestes. Cette affectation leur vaut une patience héroïque et une meilleure compréhension de la notion d'équilibre que leurs cousins. La plupart des dévas neutres bons sont issus des rangs des monadics.

Ils ont la peau très sombre, des cheveux noirs et de magnifiques yeux verts.

COMBAT

Si les dévas astraux et movanics aiment se battre, les monadics en tirent une grande jouissance et considèrent les affrontements qu'ils mènent comme de véritables pauses dans leur devoir de surveillance. Ils adorent charmer leurs adversaires élémentaires et frapper leurs ennemis à grands coups de *masse de démolition*.

Les armes naturelles d'un déva monadic, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes bonnes pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un déva monadic en jetant *convocation de monstres IX*.

Pouvoirs magiques. *Aide, charme-monstre* (élémentaires uniquement) (DD 18), *consécration* (DD 16), *création de nourriture et d'eau, détection du Mal, détection du mensonge* (DD 18), *flamme éternelle, image miroir, immobilisation de monstre* (DD 19), *métamorphose, prière, protection contre la mort* (DD 18, et *protection contre les projectiles* (DD 16), à volonté ; *aura sacrée* (DD 22), *changement de plan* (DD 21), *châtiment sacré* (DD 18), *délivrance des malédictions* (DD 17), *dissipation de la magie, divination, forme éthérée, guérison des maladies* (DD 17), *lumière du jour, neutralisation du poison* (DD 18), *pénitence, regain d'assurance* (DD 15), *sanctification* et *soins importants* (DD 17), 3 fois/jour ; *communion, rappel à la vie* et *rejet du Mal* (DD 19), 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aisance élémentaire (Ext). Les dévas monadics sont immunisés contre les effets délétères des caractéristiques élémentaires des plans dominés par l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre (voir Chapitre 1 du *Manuel des Plans*). Ils peuvent respirer dans tous les environnements, comme s'ils portaient un *collier d'adaptation*.

Délivrance de la mort (Ext). Les dévas monadics sont immunisés contre tous les sorts et effets magiques de mort. Ils sont également immunisés contre les affaiblissement temporaires de

caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie

Esquive instinctive supérieure (Ext). Un déva monadic conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Il ne peut pas être pris en tenaille, sauf par un roublard de niveau 14 ou plus.

DÉVA MOVANIC

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)
Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : *épée à deux mains +1 de feu* (+11 corps à corps, 2d6+5 plus 1d6 feu)
Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de feu* (+11/+6 corps à corps, 2d6+5 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : aura de protection, don des langues, équilibre divin, Extérieur, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, parade céleste, présence naturelle apaisante, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (20), résistance à la magie (19), traits des anges, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +10
Caractéristiques : For 17, Dex 18, Con 15, Int 17, Sag 16, Cha 18
Compétences : Art de la magie +12, Concentration +11, Connaissances (trois au choix) +12, Détection +12, Diplomatie +15, Équilibre +13, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Science de l'initiative, Volonté de fer
Environnement : n'importe quel plan du Bien
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours bon
Évolution possible : 7–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Constituant les représentants les plus nombreux et les plus faibles de leur espèce, les dévas movanics jouent leur rôle de fantassins avec fierté face aux hordes du Mal. Chargés de pourvoir aux besoins du plan de l'énergie positive, du plan de l'énergie négative et du plan Matériel, certains dévas movanics s'intéressent davantage au monde qui les entoure que leurs cousins astraux et monadics, car leurs voyages leur permettent de mieux cerner les affaires qui préoccupent les mortels.

Minces et particulièrement agiles, les dévas movanics ont une peau laiteuse, ainsi que des cheveux et des yeux argentés. Quand ils évoluent paisiblement parmi les mortels, ils adoptent généralement une forme humanoïde ou animale.

COMBAT

Les dévas movanics aiment se battre et se jettent dans la mêlée en brandissant leur *épée à deux mains +1 de feu*.

Les armes naturelles d'un déva movanic, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes bonnes pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires

On peut appeler un déva movanic en jetant *convocation de monstres VII*.

Pouvoirs magiques. *Aide, consécration* (DD 16), *création de nourriture et d'eau, détection du Mal, détection du mensonge* (DD 18), *flamme éternelle, métamorphose, prière, protection contre la mort* (DD 18) et *protection contre les projectiles* (DD 16), à volonté ; *bénédiction d'arme, changement de plan* (DD 21), *châtiment sacré* (DD 18), *délivrance des malédictions* (DD 17), *divination, forme éthérée, guérison des maladies* (DD 17), *lumière du jour, neutralisation du poison* (DD 18), *pénitence, regain d'assurance* (DD 15), *sanctification* et *soins importants* (DD 17), 3 fois/jour ; *communion* et *rappel à la vie*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Équilibre divin (Ext). Les dévas movanics sont immunisés contre les effets des caractéristiques d'énergies positive ou négative dominantes (voir Chapitre 1 du *Manuel des Monstres*).

Parade céleste (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, un déva movanic peut détourner une attaque à distance et certains sorts à l'aide de son *épée à deux mains +1 de feu*. Quand une attaque à distance, un rayon ou un sort à cible est censé toucher ou affecter le déva, ce dernier a droit à un jet de Réflexes contre un DD de base de 20. Si l'arme à distance bénéficie d'un bonus d'altération, augmentez le DD en conséquence. Si l'attaque découle d'un sort, augmentez le DD de base du niveau de celui-ci En cas de réussite, le déva pare l'attaque. Les sorts détournés sont annulés comme si on les avait contrés.

Le déva doit cependant être conscient de l'attaque pour être en mesure de la parer.

Présence naturelle apaisante (Ext). Les dévas movanics affichent un esprit serein qui n'est pas sans déplaire aux habitants de la nature. À moins qu'ils n'y soient magiquement contraints, les plantes et les animaux ne les attaquent jamais

AOA

Issus des rares frictions d'énergie négative et d'énergie positive, les aoas sont de curieuses créatures qui sont attirées par les auras magiques et les incantations. Ils renvoient naturellement la plupart des attaques et sont très dangereux pour les lanceurs de sorts. Selon certains, ils représentent la contrepartie « neutre » des énergons (les xag-yas et les xeg-yis), réfléchissant l'énergie tout en la produisant.

Les aoas flottent dans le plan Astral et le plan Éthéré, à la recherche de réserves de magie. Ils traînent généralement à la frontière de plusieurs plans, où les chocs des énergies magiques créent des maelstroms.

Les aoas ressemblent à d'énormes masses vif-argent qui flottent au-dessus de la surface de l'environnement dans lequel ils évoluent. De minuscules orbes s'en échappent et sont réabsorbés de façon aléatoire. La surface d'un aoa est semblable à celle d'un miroir et réfléchit la lumière, ce qui explique qu'on les remarque facilement en plein jour.

Les aoas se déplacent lentement, voguant paresseusement dans les airs. Ils s'agitent et s'excitent quand ils sentent la magie. Dans ce cas, ils se mettent à voler bizarrement, tentant de se mettre en travers des explosions magiques et de toucher des



Aoa

19

objets magiques. Sans leur comportement capricieux et le danger qu'ils représentent pour les objets magiques, ils seraient tout juste ennuyeux.

Les aoas peuvent être convoqués et servent souvent de gardiens, que l'on apaise en leur remettant de petites quantités de magie.

Les aoas ne parlent pas et ne semblent pas comprendre la moindre langue.

COMBAT

L'aoa est toujours attiré par le personnage ou la créature du groupe qui possède le plus de magie. Pour déterminer l'individu dont il s'agit, faites l'addition qui suit : nombre total d'objets magiques que possède la victime, plus nombre total de bonus que chacun de ses objets octroie, plus nombre total de sorts actifs dont elle bénéficie.

L'aoa tente alors de frapper la cible, usant de son pouvoir de *contact dissipant* avant de se nourrir de l'énergie qu'il crée. Il tente de se mettre en travers du chemin de toute incantation active et est attiré par les lanceurs de sorts qui jettent des sorts à cibles.

Contact dissipant **(Mag).** Si l'aoa parvient à blesser un adversaire à l'aide d'une attaque de coup, celui-ci est affecté par une *dissipation de la magie* (niveau 15 de magicien).

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, à volonté. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Extérieur. Les aoas bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Résistance à la magie réfléchissante **(Mag).** L'aoa bénéficie d'un type de résistance à la magie qui renvoie vers leur auteur les sorts à cibles auxquels il résiste. Le jeteur de sorts devient alors la cible ou le point d'origine de son propre effet magique. En outre, les aoas sont immunisés contre les regards, qu'ils réfléchissent également.

Résistances (Ext). Les aoas bénéficient d'une résistance de 20 points à l'électricité, au feu, au froid et au son.

Compétences. Les aoas sont victimes d'un malus de –6 aux tests de Discrétion.



GOUTTELETTE

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)
Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +3/+2
Attaque : coup (+8 corps à corps, 1d8–1)
Attaque à outrance : coup (+8 corps à corps, 1d8–1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *contact dissipant*, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, réduction des dégâts (5/magie), *résistance à la magie réfléchissante* (22), résistances, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +5
Caractéristiques : For 8, Dex 18, Con 17, Int 4, Sag 15, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion –2, Fouille +3, Perception auditive +8
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en finesse
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille G), 7–12 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les gouttelettes sont des aoas plus petits et plus faibles, créés lorsqu'une sphère de grande taille renvoie une grande quantité d'énergie magique. Les gouttelettes ressemblent à des sphères aoas (cf. ci-dessous), mais elles sont beaucoup plus petites.

Une fois créées, les gouttelettes restent dans les environs pour finir le combat (et recueillir de l'énergie magique) avant de prendre leur indépendance. Au fil du temps, une gouttelette grandit jusqu'à gagner la taille d'une sphère normale.

COMBAT

La gouttelette aoa compte principalement sur sa *résistance à la magie réfléchissante* et exploite fréquemment son *contact dissipant* au combat.

Il est possible de convoquer une telle créature via le sort *convocation de monstres IV*.

Contact dissipant **(Mag).** Si la gouttelette parvient à blesser un adversaire à l'aide de son attaque de coup, celui-ci est affecté par une *dissipation de la magie* (niveau 7 de magicien).

SPHÈRE

Extérieur (extraplanaire) de taille TG
Dés de vie : 13d8+91 (149 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)
Classe d'armure : 20 (2 taille, +4 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +13/+22
Attaque : coup (+16 corps à corps, 2d6+1/19–20)
Attaque à outrance : coup (+16 corps à corps, 2d6+1/19–20)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : *contact dissipant*, pouvoirs magiques, *vibration réfléchissante*
Particularités : division, Extérieur, réduction des dégâts (10/magie), *résistance à la magie réfléchissante* (25), résistances, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +15, Vol +13
Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 25, Int 4, Sag 17, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +19, Discrétion +6, Fouille +13, Perception auditive +19
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en finesse, École renforcée (Abjuration), Science de l'initiative, Science du critique (coup), Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 15
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 14–20 DV (taille TG), 21–39 DV (taille Gig)

COMBAT

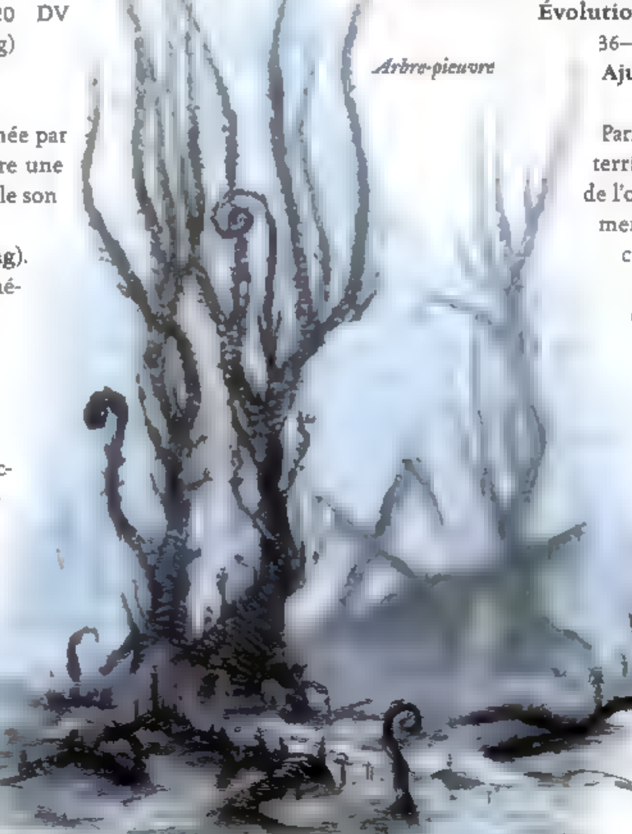
Quand une sphère aoa est touchée par une attaque physique, elle libère une vibration réfléchissante et assaille son agresseur

Vibration réfléchissante (Mag). Trois fois par jour, l'aoa peut générer une vibration qui renvoie l'énergie magique à elle-même, créant ainsi des harmoniques qui annihilent les auras magiques et brisent les objets magiques. Ce effet fonctionne sur le même principe qu'un sort de *dissipation suprême* (niveau 15 de magicien). Les objets magiques sont détruits si tous leurs pouvoirs sont ainsi dissipés.

Division (Ext). Si la sphère aoa réfléchit en une seule attaque 50 points de dégâts au moins issus d'un sort à cibles, elle se défait d'une petite masse de matière, creant alors un aoa qualifié de gouttelette (voir ci dessus).

ARBRE-PIEUVRE

Plante de taille TG
Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 15 m
Classe d'armure : 28 (–2 taille, –4 Dex, +24 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 28
Attaque de base/lutte : +10/+28
Attaque : tentacule (+19 corps à corps, 2d6+10/19–20)
Attaque à outrance : 8 tentacules (+19 corps à corps, 2d6+10/19–20) et morsure (+13 corps à corps, 3d8+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques, présence terrifiante
Particularités : immunité contre l'acide, plante, régénération (10), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +14, Vol +6
Caractéristiques : For 30, Dex 3, Con 20, Int 8, Sag 15, Cha 15
Compétences : Détection +14, Natation +25, Perception auditive +4
Dons : Arme de prédilection (tentacule), Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Vigilance
Environnement : surface des océans tempérés
Organisation sociale : solitaire ou bosquet (2–12)
Facteur de puissance : 12
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 15–35 DV (taille Gig), 36–42 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —


Arbre-pieuvre

Parfois, les marins parlent d'étranges et terribles forêts d'arbres au beau milieu de l'océan. La plupart trouvent certainement leur origine au fond de quelques chopes de bière, mais certaines relèvent sans doute de rencontres avec des arbres-pieuvres

Ce monstre est un arbre caoutchouteux à l'écorce noire qui prend racine près des côtes ou dérive au gré des courants. Un grand nombre de longues racines entoure la base de la créature telle une épaisse couche d'algues. Ces racines sont mobiles et capables de propulser l'arbre à une grande vitesse à la surface des flots. Ses branches sont de longs tentacules recouverts de minuscules feuilles tranchantes de couleur vert foncé. Une grande gueule armée de dents est cachee à la base du tronc, sous l'eau.

Les marins craignent les arbres-pieuvres à juste titre, car ces plantes

terrifiantes disposent de puissants pouvoirs magiques qui leur permettent d'infliger de grands dégâts aux embarcations en bois. D'ailleurs, les racines des plus grands bosquets d'arbres-pieuvres abritent des carcasses de navires, ce qui a poussé de nombreux explorateurs à s'y aventurer pour leur plus grand malheur

Ces monstres comprennent le commun, mais ils ne disposent pas des organes indispensables à l'utilisation de la parole.

COMBAT

Les arbres-pieuvres se nourrissent principalement via la photosynthèse, mais ils cessent de pousser quand ils sont privés de chair. Souvent, ces plantes s'installent près de voies maritimes fréquentées, interceptant les navires à vue en usant de magie si nécessaire. Ils se servent de leurs tentacules pour prendre leur nourriture (passagers et membres d'équipage) sur le pont, avalant une ou deux bouchées à la hâte avant de noyer les autres victimes. Généralement, ils prennent place dans des zones à forte concentration en algues afin de tirer le meilleur parti de leurs pouvoirs magiques.

On peut appeler un arbre-pieuvre en jetant *convocation d'alliés naturels IX*.

Engloutissement (Ext). Si l'arbre-pieuvre commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte ci-dessous), il peut tenter un nouveau test de lutte. En cas de succès, il engloutit sa proie. La taille de l'adversaire doit être inférieure à la sienne de deux catégories. Une fois dans le tronc du monstre, la victime subit 2d6+9 points de dégâts contondants et 2d4 points de dégâts d'acide par round en raison de l'action des sucs gastriques. Si elle remporte un test de lutte, elle remonte dans la gueule, où elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 20 points de dégâts à l'estomac (CA 22). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de l'arbre-pieuvre se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac du monstre peut contenir 1 créature de taille G, 4 de taille M ou 16 de taille P ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'arbre-pieuvre doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut porter son adversaire à la gueule, lui infligeant alors automatiquement des dégâts de morsure.

Pouvoirs magiques. *Brume de dissimulation*, *croissance végétale*, *distorsion du bois* (DD 14), *enchevêtrement* (DD 13) et *rabougrissement des plantes*, à volonté ; *appel de la foudre* (DD 15), *mur d'épines* et *transmutation du métal en bois*, 3 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Présence terrifiante (Ext). L'arbre-pieuvre inspire la terreur à toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres ayant moins de dés de vie ou de niveaux que lui. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine d'être secouée, état qui persiste jusqu'à ce que le monstre soit hors de vue. En cas de réussite, la cible est immunisée contre la présence terrifiante de ce monstre pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). L'arbre-pieuvre possède la vision nocturne.

Régénération (Ext). Seuls le feu et le froid infligent des dégâts létaux aux arbres-pieuvres. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Compétences. L'arbre-pieuvre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

BACCHANTE

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou pierre (+3 distance, 1d6+3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou pierre (+3 distance, 1d6+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : débauche, éventration (2d4+3), pouvoirs magiques, rage
Particularités : Extérieur, immunité contre la métamorphose, résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance à la magie (11), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +2
Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 9, Cha 14
Compétences : Acrobaties +7, Détection +5, Équilibre +3, Intimidation +8, Perception auditive +5, Représentation (quatre au choix) +6, Saut +10, Survie +5
Dons : Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme et souterrains (Arborée)
Organisation sociale : troupe (6–11), cohue (12–20 plus 1–2 satyres) ou bacchanale (21–30 plus 2–4 satyres et 4–6 centaures)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique neutre
Évolution possible : 3–4 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Les bacchantes sont des entités habitées par l'esprit de fête de Bacchus. Ce sont des créatures de débauche qui parcourent les plans, entraînant tous ceux dont elles croisent le chemin dans leurs danses enivrantes. Ces êtres lunatiques passent parfois du rôle de fêtard amical à celui de dangereux combattant en l'espace de quelques secondes. La plupart des bacchantes ressemblent à des humains tout à fait normaux, si ce n'est cette lueur animale qui brille dans leurs yeux. Bien qu'il s'agisse d'êtres séduisants, les

BACCHANTE



bacchantes d'apparence humaine sont généralement sales et échevelées. Certaines ressemblent davantage à des satyres. Leurs tuniques et couronnes de laurier sont tachées de crasse, de vin et de sang. Elles ne se séparent jamais de leurs grosses chopes de bière, de leurs pichets de vin et de tout un éventail d'instruments de musique.

La plupart des gens rencontrent les bacchantes en pleine nature. Elles ne restent jamais bien longtemps au même endroit, apparaissant telle une tornade et ne laissant que destruction et chaos dans leur sillage. Parfois, elles s'abattent sur une région civilisée, offrant alors réjouissances et discorde. Les gens du peuple en profitent généralement pour s'étourdir, mais les autorités craignent et méprisent les bacchantes, car elles les voient comme des forces anarchiques et révolutionnaires.

Toute créature faisant la noce avec les bacchantes prend le risque de devenir l'une d'elles. Au fil d'une longue nuit passée à danser, à boire et à festoyer, l'esprit de Dionysos a toutes les chances de prendre le pas sur l'individu séduit et d'un faire un nouvel elément des bacchantes.

Elles parlent le commun et le sylvestre

COMBAT

Les bacchantes s'attaquent rarement aux étrangers, cherchant avant tout à enjôler les nouveaux venus en leur offrant vins et chants. Par contre, elles n'hésitent pas à user de *charme-personne* ou *charme-monstre* pour forcer les plus récalcitrants à se joindre a l'orgie. Quand une créature résiste à leurs pouvoirs magiques ou cherche à interférer avec la fête, les bacchantes se montrent menaçantes et en viennent aux mains avec l'infortuné

Les bacchantes combattent becs et ongles au sens littéral du terme, griffant et lacérant les chairs de leurs adversaires sans la moindre retenue. En effet, elles n'apprécient guère l'usage d'armes et préfèrent s'en remettre à leurs mains. Celles qui ne plongent pas dans la mêlée jettent des pierres, des chopes, des bouteilles et tout ce qui leur passe sous la main.

On peut appeler des bacchantes en lançant le sort *convocation de monstres III*.

Débauche (Sur). Les bacchantes tentent d'entraîner les étrangers dans leurs fêtes permanentes, notamment pour en faire de nouvelles recrues. Toute créature qui se joint aux orgies bacchanales, volontairement ou non, doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + 1/3 bacchantes présentes, jusqu'à un DD maximal de 20 si 30 bacchantes participent aux festivités) sous peine de perdre toute notion du temps et de ne plus vouloir quitter la fête. Une victime ainsi séduite ne quittera pas les festivités de son plein gré. Dès le lever de soleil suivant, elle doit effectuer un nouveau jet de Volonté. En cas de réussite, le personnage débauché recouvre ses sens et peut quitter la fête s'il le souhaite, mais les bacchantes tenteront certainement de l'attirer de nouveau. En cas d'échec, le personnage est désormais une bacchante

BACCHANTES ET *DIEUX ET DEMI DIEUX*

Si vous exploitez le panthéon olympien présenté dans *Dieux et Demi-dieux*, les bacchantes sont des disciples de Dionysos Leur p an d'or - gine est alors l'Olympe.

Un personnage ainsi transformé abandonne son style de vie passé, acquiert les attributs et pouvoirs d'une bacchante et combat ses anciens alliés aux côtés de ses nouveaux camarades. Le personnage ne peut être récupéré que par un sort de *guérison suprême*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*.

Éventration (Ext). Si la bacchante réussit deux attaques de griffes contre un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen et lui inflige automatiquement 2d4+3 points de dégâts supplémentaires (2d4+6 points de dégâts si elle use de son pouvoir de rage).

Pouvoirs magiques. *Charme-personne* (DD 13) et *fou rire de Tasha* (DD 14), 3 fois/jour ; *charme-monstre* (DD 16), 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rage (Ext). Deux fois par jour, une bacchante peut être prise d'une rage enivrée, semblable à la rage de berserker d'un barbare. Sept rounds durant, elle bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elle subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants : DV 2d8+6 (15 pv) ; CA 14, contact 9, pris au dépourvu 13 ; attaque de base/lutte +4/+6 ; Out 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) ou pierre (+3 distance, 1d6+5) ; JS Vig +9, Vol +4 , For 18, Con 19 ; Saut +12.

Une bacchante peut user de ce pouvoir une fois par rencontre. Au terme de la rage, elle est fatiguée (–2 en Force, –2 en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

Extérieur. Les bacchantes bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Elles ne peuvent pas être rappelées à la vie ou ressuscitées (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Immunité contre la métamorphose. Les bacchantes sont immunisées contre la métamorphose.

LA SOCIÉTÉ DES BACCHANTES

Les bacchantes voyagent en groupe et on ne les rencontre donc jamais seules. Hormis festoyer, elles n'ont souvent pas réel but. Bien qu'elles soient rarement cruelles et malveillantes, elles ne se soucient guère de la vie et des biens d'autrui.

Elles s'entendent bien avec différents types de fées, comme les dryades, les satyres et les esprits follets. Centaures et elfes particulièrement endurcis (comme les elfes sauvages) sont également monnaie courante au sein des festivités de bacchantes. Les autres créatures sont de « bonnes proies » avec lesquelles les bacchantes plaisantent, boivent ou se battent (parfois jusqu'à la mort). Néanmoins, musiciens, brasseurs et vignerons ne sont généralement pas inquiétés.

Les bacchantes n'apprécient guere les figures d'autorité et autres donneurs d'ordres qui tentent d'imposer des règles à leur vie de debauche. Ce sont les farouches adversaires des créatures loyales de tout poil, qui elles-mêmes les traquent où qu'elles se rendent.

PERSONNAGES BACCHANTES

Les festivités des bacchantes constituent leurs seules activités. Elles ne mettent tout simplement jamais un terme à leurs réjouissances et n'ont pas de réelle cause a défendre. Elles manquent donc de l'ambition et de la discipline nécessaires pour prendre une classe de personnage. Dans la majorité des campagnes, elles ne peuvent intervenir en qualité de PJ.

Bhut

BHUT

Mort-vivant (intangible) de taille M
Dés de vie : 8d12 (52 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : vol 15 m (10 cases) (parfaite)
Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 parade), contact 19, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +4/—
Attaque : morsure intangible (+8 contact au corps à corps, 1d12/19–20/x3)
Attaque à outrance : morsure intangible (+8 contact au corps à corps, 1d12/19–20/x3)
Espace occupé/ allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : apparence épouvantable, critiques augmentés, venin
Particularités : intangible, mort-vivant, vol de cadavre, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la terre
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +5
Caractéristiques : For —, Dex 19, Con —, Int 14, Sag 9, Cha 20
Compétences : Bluff +16, Déguisement +16 (+18 pour tenir un rôle), Détection +10, Diplomatie +7, Intimidation +18, Perception auditive +10, Survie +10
Dons : Attaque éclair, Esquive, Pistage (S), Souplesse du serpent
Environnement : terre ferme
Organisation sociale : solitaire, bande (2–5) ou colonie (6–24)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 9–24 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Le bhut est un mort-vivant corrompu qui vit dans les régions reculées et qui se fait passer pour un vivant de bien étrange manière. En effet, il prend le plus souvent possession d'un cadavre d'humanoïde. Quand il quitte son hôte, le fantomatique bhut constitue une terrifiante vision : celle d'une tête d'humanoïde aux yeux emplis d'une lueur rougeâtre, à la bouche garnie de crocs acérés et au corps à demi formé en partie composé d'une fumée noire fétide et d'une brume rouge humide.

Le bhut est issu de la mort violente d'un humanoide dans une région reculée. Les bhuts haissent les êtres vivants et parcourent les étendues sauvages, en quête de voyageurs et de pèlerins.

Ils parlent toutes les langues qu'ils connaissaient de leur vivant.

COMBAT

Quand il n'a pas de corps, le bhut évite le combat. Quand il en possède un, il aime terrasser ses ennemis par surprise et par traîtrise. Néanmoins, il reste un formidable adversaire au combat.

Apparence épouvantable (Sur). Toute créature située dans un rayon de 9 mètres d'un bhut doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Chaque victime ne peut être affectée qu'une seule fois par l'apparence d'un même bhut, mais les effets du pouvoir sont cumulatifs en cas d'échec contre plusieurs de ces monstres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Critiques augmentés (Ext). La morsure du bhut peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 19–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Venin (Sur). Le bhut inocule à sa victime un venin (jet de Vigueur, DD 19, annule) quand il parvient à la mordre. Les dégâts initiaux et secondaires sont les mêmes (affaiblissement temporaire de 2d6 points de Sagesse). Si la valeur de Sagesse de la victime tombe à 0 à cause du venin, elle plonge dans le coma et meurt 1d4 heures plus tard, à moins que le poison ne soit neutralisé. Un humanoïde tué de cette manière devient un bhut à son tour dès le lever de soleil qui suit. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Intangible. Le bhut ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Il peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Le bhut est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Vol de cadavre (Sur). En entreprenant une action complexe, le bhut est capable de prendre possession d'un humanoïde défunt, quelle que soit sa taille. Le cadavre est animé sur-le-champ, sous le contrôle total du monstre. Considérerez-le alors comme un zombi de même taille, à quelques exceptions près. Pour commencer, le cadavre possède les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme du bhut, ainsi que son alignement, son bonus de base à l'attaque, ses points de vie, ses jets de sauvegarde de base, son niveau et sa classe (le cas échéant). En outre, le corps n'est pas limité à une seule action par round. Enfin, sa morsure est venimeuse, mais il ne s'agit pas d'une attaque naturelle (malus de –4 aux jets d'attaque). Elle n'inflige que 1d3 points de dégâts et ne provoque pas d'attaque d'opportunité

Quand le bhut possède le cadavre, il n'est pas vulnérable à la terre et ne bénéficie pas de ses pouvoirs de criques augmentés et d'apparence épouvantable. Par contre, il profite de ses compétences Bluff et Déguisement pour faire croire que le corps animé est bel et bien vivant. Si les points de vie de ce dernier sont réduits à 0, le bhut doit le quitter et recouvrer sa forme intangible. Notez que les dégâts infligés au cadavre ne sont pas transférés à la forme intangible du monstre.

Vulnérabilité à la terre (Sur). Le bhut ne peut rester en contact avec la terre ou la roche quand il est sous forme intangible, et il est incapable de traverser ces matières sans subir 3d6 points de dégâts par round. Les armes en terre ou en pierre lui infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires (là encore, quand il est sous forme intangible) et n'ont aucune chance de le rater.

BHUTS ET *GUIDE DE L'ORIENT*

Si vous explorez le *Guide de l'Orient*, le bhut peut parfaitement trouver sa place dans une campagne d'inspiration indienne. Il présente alors le sous-type esprit.

BUISSON VAMPIRIQUE

Plante (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 3d8+12 (25 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 0 m (0 case)
Classe d'armure : 16 (–1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +2/+11
Attaque : tentacule (+6 corps à corps, 1d8+5)
Attaque à outrance : 4 tentacules (+6 corps à corps, 1d8+5)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : absorption de sang, étreinte
Particularités : plante, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +2
Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 19, Int —, Sag 12, Cha 2
Compétences : —
Dons : —
Environnement : déserts et plaines (Abysses, Carcères, Terres Extérieures, Pandémonium)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille G), 7–15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :

Le buisson vampirique est une plante épineuse et résistante qui pousse sous la forme de bruyères denses dans les régions désolées des Terres Extérieures, de Carcères, des Abysses et du Pandémonium. Il ne doit sa survie qu'au sang des êtres vivants

dont il se nourrit. À cet effet, il use de tentacules creux et aiguisés de près de 90 centimètres de long. Le buisson vampirique a tout l'air d'une plante grimpante noire et desséchée aux feuilles coupantes. Il porte en permanence de magnifiques baies rouges.

Ces baies dégagent une odeur parfumée qui attire la plupart des êtres vivants, plus particulièrement dans les déserts où pousse l'arbuste. Quand une créature survit à l'attaque de la plante et parvient à emporter une poignée de baies, c'est pour découvrir que ses efforts n'ont servi à rien. En effet, ces baies sont amères et ne sont pas nourrissantes.

Il arrive que des buissons vampiriques soient transplantés dans le plan Matériel. En général, ils meurent au bout de quelques jours, mais certains parviennent à survivre dans les contrées les plus désolées, atteignant alors une taille stupéfiante.


Buisson vampirique

COMBAT

Le buisson vampirique ressemble à une plante tout à fait normale jusqu'à ce qu'une créature vivante s'approche à portée de ses tentacules. Il la frappe alors avec autant de membres que possible et boit son sang. Il laisse les charognards le débarrasser des carcasses, ce qui permet de ne pas éveiller l'attention des futures proies.

On peut appeler un buisson vampirique en jetant *convocation d'alliés naturels IV*.

Absorption de sang (Ext). Si le buisson vampirique réussit à immobiliser son adversaire, il boit son sang, ce qui se traduit par un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution chaque round où il réussit un test de lutte. Si l'adversaire remporte un test de lutte, il parvient à se défaire de l'un des tentacules. La blessure n'en continue pas moins de saigner pendant 1 round.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le buisson vampirique doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de deux attaques de tentacule au moins. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut absorber le sang de sa victime.

Plante (Ext). Immunisé contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Le buisson vampirique possède la vision nocturne.

CANOMORPHE

Ceux qui ne saisissent pas la véritable nature des canomorphes les prennent souvent à tort pour des lycanthropes fiélons. En réalité, le canomorphe n'est pas un véritable lycanthrope ; c'est un molosse fiélon (un molosse satanique, un vorr ou un molosse d'ombre) capable d'adopter une forme humanoïde. Créés par les archidiables et autres princes démons pour les servir en qualité de pisteurs et de gardiens intelligents, les canomorphes se rendent souvent dans le plan Matériel afin d'entreprendre des missions diaboliques pour le compte de leurs maîtres fiélons.

Il existe une grande rivalité entre les trois espèces de canomorphes. Toutes trois jouent un rôle similaire dans les plans inférieurs, aussi la compétition est-elle acharnée. Physiquement, les haraknins sont les plus faibles, mais ils sont également les plus nombreux et les plus tenaces. Les shadurakuls sont les plus forts et les plus dangereux, mais ils ne sont pas nombreux. Enfin, entre les deux, il y a les ténébreux vultivors, qui se contentent pour l'instant de rester dans l'ombre et d'observer leurs cousins s'entre-déchirer.

COMBAT

Les canomorphes présentent tous les pouvoirs et spécificités de leur forme de molosse (molosse satanique pour les haraknins, molosse d'ombre pour les shadurakuls et vorr pour les vultivors), ainsi que les niveaux de classe correspondant à leur forme humanoïde. À ce sujet, ils peuvent prendre forme humanoïde ou forme de molosse à volonté. La forme humanoïde correspond généralement à celle d'un humain, mais d'autres races sont envisageables. Sous ce couvert, ils infiltrent donc les communautés humaines, mais recouvrent généralement leur forme naturelle avant de passer à l'attaque.

***Contrôle des molosses fiélons* (Mag).** Tous les canomorphes peuvent user d'*injonction suprême* (à volonté) contre les molosses fiélons de leur type (molosse satanique pour les haraknins, molosse d'ombre pour les shadurakuls et vorr pour les vultivors). Ces créatures n'attaquent jamais volontairement un canomorphe de leur type.

Extérieur. Les canomorphes sont dotés de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par miracle, résurrection suprême, souhait ou souhait limité).

Odorat (Ext). Un canomorphe peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Transformation (Sur). Tous les canomorphes ont le pouvoir d'adopter une forme humanoïde, à volonté. La transformation (dans

un sens ou dans l'autre) se fait au prix d'une action simple. L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, à l'exception des points suivants : le canomorphe conserve ses valeurs de caractéristique physiques et ses pouvoirs extraordinaires sous forme humanoïde. Il perd ses attaques naturelles et est limité aux modes de déplacement de la forme adoptée. Enfin, la catégorie de taille de la forme choisie doit être comprise entre P et G.

Le pouvoir n'affecte pas l'équipement de ces monstres. Ainsi, la plupart disposent de caches où ils entreposent les armes et armure qu'ils utilisent sous forme humanoïde quand ils changent fréquemment d'apparence.

HARAKNIN

Forme humanoïde, barbare de niveau 2
Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 4d8+8 plus 2d12+4 (43 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +5 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 12, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : cimeterre de maître (+10 corps à corps, 1d6+4/18–20)
Attaque à outrance : cimeterre de maître (+10/+5 corps à corps, 1d6+4/18–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *contrôle des molosses fiélons*, rage de berserker, souffle
Particularités : déplacement accéléré, esquive instinctive, Extérieur, immunité contre le feu, odorat, transformation, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +5
Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 4
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +9, Discrétion +12, Perception auditive +11, Saut +8, Survie +8*
Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Course, Pistage (S), Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (5–12)
Facteur de puissance : 5 (3 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Forme de molosse satanique, barbare de niveau 2
Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 4d8+8 plus 2d12+4 (43 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 feu)
Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *contrôle des molosses fiélons*, morsure enflammée, rage de berserker, souffle



Haraknin

Particularités : déplacement accéléré, esquive instinctive, Extérieur, immunité contre le feu, odorat, transformation, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +5
Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 4
Compétences : Déplacement silencieux +14, Détection +9, Discrétion +14, Perception auditive +11, Saut +10, Survie +8*
Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Course, Pistage (S), Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (5–12)
Facteur de puissance : 5 (3 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Grâce à son pouvoir de transformation, l'haraknin peut adopter tout un ensemble de formes, mais il apprécie plus particulièrement les humains et les demi-orques à la chevelure flamboyante, aux yeux rougeoyants et au poil roux. Une légère odeur de soufre accompagne leur forme humanoïde, et ils sont généralement d'aussi mauvaise humeur que violents.

Les haraknins parlent le commun et l'infernal.

Combat

L'haraknin décrit ci-dessus est basé sur un barbare molosse satanique de niveau 2. L'haraknin est un combattant agressif qui aime charger par surprise, quelle que soit sa forme. Toutefois, il préfère chasser sous la forme d'un molosse satanique pour se déplacer plus rapidement, et reprendre sa forme humanoïde quand il vise des communautés qui ne verraient pas d'un très bon œil sa forme de monstre.

Les armes naturelles d'un haraknin, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Morsure enflammée (Sur). Un haraknin inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires lorsqu'il mord un adversaire sous forme de molosse satanique, comme si sa morsure était une arme de feu.

Rage de berserker (Ext). Une fois par jour, cet haraknin peut être pris d'une rage de berserker identique à celle d'un barbare. Sept rounds durant, il bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants à la forme humanoïde de l'haraknin : DV 4d8+16 plus 2d12+8 (55 pv) ; CA 19, contact 10, pris au dépourvu 17 , attaque de base/lutte +6/+11 ; Out cimeterre de maître (+12/+7 corps à corps, 1d6+6) ; JS Vig +8, Vol +7 ; For 20, Con 19 , Saut +10.

Il faut appliquer les changements suivants à la forme de molosse satanique de l'haraknin : DV 4d8+16 plus 2d12+8 (55 pv) ; CA 15, contact 10, pris au dépourvu 13 ; attaque de base/lutte +6/+11 , attaque à outrance morsure (+11 corps à corps, 1d8+7) ; JS Vig +8, Vol +7 ; For 20, Con 19 ; Saut +12.

Au terme de la rage, le monstre est fatigué (–2 en Force, –2 en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

Souffle (Sur). Cône de feu, 9 mètres de long, tous les 2d4 rounds, 2d6 points de dégâts de feu, jet de Réflexe (DD 14, 16 en cas de rage) annule. Le souffle embrasé d'un haraknin met le feu aux matériaux inflammables situés dans le cône. La créature peut user de son souffle tout en portant une attaque de morsure et sous les deux formes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Déplacement accéléré (Ext). Le barbare se déplace plus rapidement que les autres membres de sa race. Cette augmentation de vitesse est égale à 3 mètres.

Esquive instinctive (Ext). Cet haraknin conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

Compétences. L'haraknin bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

* Son odorat est tellement affûté qu'il a également droit à un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Personnages haraknins

Les classes de prédilection de l'haraknin sont le barbare et le rôdeur. Un personnage haraknin commence le jeu avec 4 dés de vie de molosse satanique (reportez-vous au *Manuel des Monstres* pour ce qui est des valeurs de caractéristique, des dons et des compétences) et son ajustement de niveau s'élève à +3. Le niveau global équivalent (NGE) du PJ est égal à son niveau de classe +7.

Les canomorphes étant des spécimens exceptionnels de molosses fiélons, l'haraknin décrit ci-dessus applique les modificateurs de caractéristiques d'un molosse satanique au tirage de caractéristiques d'élite (15, 14, 13, 12, 10, 8).

SHADURAKUL

Forme humanoïde, guerrier de niveau 6
Extérieur (extraplanaire, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 4d8+20 plus 6d10+30 (101 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 6 m (harnois) (4 cases), vitesse de base (9 m)
Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +3 naturelle, +9 *harnois* +1), contact 11, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +10/+15
Attaque : *chaîne cloutée* +2 (+18 corps à corps, 2d4+11)
Attaque à outrance : *chaîne cloutée* +2 (+18/+13 corps à corps, 2d4+11)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aboiement, *contrôle des molosses fiélons*
Particularités : Extérieur, fusion avec les ombres, odorat, transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 21, Int 8, Sag 14, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +9, Discrétion +4, Fouille +6, Intimidation +6, Perception auditive +9, Saut +6, Survie +9*
Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Pistage (S), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (chaîne cloutée)
Environnement : terre ferme et souterrains (Géhenne)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 11 (5 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Forme de molosse d'ombre, guerrier de niveau 6
Extérieur (extraplanaire, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 4d8+20 plus 6d10+30 (101 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +10/+15
Attaque : morsure (+15 corps à corps, 1d6+7)
Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 1d6+7)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aboiement, *contrôle des molosses fiélons*, croc-en-jambe
Particularités : Extérieur, fusion avec les ombres, odorat, transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 21, Int 8, Sag 14, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Fouille +6, Intimidation +6, Perception auditive +9, Saut +12, Survie +9*

Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Pistage (S), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (chaîne cloutée)
Environnement : terre ferme et souterrains (Géhenne)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 11 (5 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Sous forme humanoïde, un shadurakul ressemble souvent à un humain très musclé, imberbe, à la peau noir bleuté et aux yeux blancs. Méprisant les êtres faibles et sans défense, le shadurakul prend rarement la peine de dissimuler sa véritable nature, comptant sur sa force et sa cruauté pour venir à bout de ses adversaires.

Cette créature parle le commun, l'abyssal et l'infernal.

Combat

Le shadurakul décrit ci-dessus est basé sur un guerrier molosse d'ombre de niveau 6. Combattant puissant et intimidant, le shadurakul est un chasseur implacable et déterminé qui aime user sa proie en la poursuivant sans relâche. Fort et talentueux au combat, il use d'Attaque éclair et d'Attaques réflexes pour prendre l'avantage, et manie une chaîne cloutée magique.

Les armes naturelles d'un shadurakul, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Aboiement (Sur). Quand le shadurakul se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures présentes dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, les créatures affectées n'ont plus à craindre l'aboiement de ce shadurakul pendant 24 heures. Les Extérieurs d'alignement mauvais sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Un shadurakul sous forme de molosse d'ombre qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +15 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au shadurakul.

Fusion avec les ombres (Sur). Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage total. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce pouvoir, mais *lumière du jour*, si.

Compétences. * Le shadurakul bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Personnages shadurakuls

La classe de prédilection du shadurakul est le guerrier. Un personnage shadurakul commence le jeu avec 4 dés de vie de molosse d'ombre (reportez-vous au *Manuel des Monstres* pour ce qui est des valeurs de caractéristique, des dons et des compétences) et son ajustement de niveau s'élève à +4. Le niveau global équivalent (NGE) du PJ est égal à son niveau de classe +8. Les canomorphes étant des spécimens exceptionnels de molosses extraplanaires, le sharudakul décrit ci-dessus applique les modificateurs de caractéristiques d'un molosse d'ombre au tirage de caractéristiques d'élite (15, 14, 13, 12, 10, 8).

VULTIVOR

Forme humanoïde, roublard de niveau 5
Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 3d8+9 plus 5d6+15 (55 pv)
Initiative : +10
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 21 (+6 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir), contact 16, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : *rapière* +1 (+10 corps à corps, 1d6+3/18–20)
Attaque à outrance : *rapière* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), *contrôle des molosses fiélons*
Particularités : *contrôle des vorrs*, esquive instinctive, esquive totale, Extérieur, forme d'ombre, odorat, téléportation par les ombres, transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +3
Caractéristiques : For 16, Dex 23, Con 16, Int 11, Sag 13, Cha 12
Compétences : Acrobaties +13, Déplacement silencieux +17, Détection +15, Discrétion +17, Équilibre +13, Escalade +8, Fouille +4, Perception auditive +12, Saut +10, Survie +6*
Dons : Combat aveugle, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 9 (4 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Forme de vorr, roublard de niveau 5
Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 3d8+9 plus 5d6+15 (55 pv)
Initiative : +10
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 19 (+6 Dex, +3 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d4+3)
Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d4+3) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), *contrôle des molosses fiélons*, croc-en-jambe
Particularités : *contrôle des vorrs*, esquive instinctive, esquive totale, Extérieur, forme d'ombre, odorat, sens des pièges, téléportation par les ombres, transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 23, Con 16, Int 11, Sag 13, Cha 12
Compétences : Acrobaties +13, Déplacement silencieux +17, Détection +15, Discrétion +17, Équilibre +13, Escalade +8, Fouille +4, Perception auditive +12, Saut +10, Survie +6*
Dons : Combat aveugle, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 9 (4 + niveau de classe)
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

À l'instar des autres canomorphes, le vultivor peut adopter une forme humanoïde de son choix. Une peau grisâtre, des yeux noirs et affamés, ainsi qu'un visage lupin caractérisent souvent son apparence humanoïde. Il est généralement cruel et subtil, tirant un grand plaisir du malheur d'autrui.

Les vultivors parlent le commun et l'abyssal.

Combat

Le vultivor décrit ci-dessus est basé sur un roublard vorr de niveau 5. Les vultivors sont des assassins aussi patients que discrets, qui suivent leur victime jusqu'à trouver l'occasion de porter une attaque sournoise. Souvent, le vultivor adopte sa forme de vorr pour fuir rapidement les lieux de son crime.

Les armes naturelles d'un vultivor, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un vultivor se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 5d6 points.

Croc-en-jambe (Ext). Un vultivor sous forme de vorr qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +9 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au vultivor.

Esquive instinctive (Ext). Ce vultivor conserve son bonus de Dextérité à la classe d'armure même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

Esquive totale (Ext). Si le vultivor réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Forme d'ombre (Sur). Une fois par jour, le vultivor peut prendre la forme d'une ombre vivante pendant 10 minutes maximum. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale sur n'importe quelle surface, ce qui inclut murs et plafonds, et peut même traverser les étendues liquides. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +15 aux tests de Discrétion. Les effets qui permettent de détecter les pensées, la vie ou les simples présences (ce qui inclut *vision lucide*) permettent de le déceler.

Sous forme d'ombre, le vultivor bénéficie d'une réduction des dégâts (20/Bien). Il est immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique issues d'attaques non magiques, la surdité, les maladies, la noyade, le poison et l'étourdissement. Enfin, les dégâts infligés par l'acide et de feu sont réduits de moitié.

Sens des pièges (Ext). Un roublard vultivor bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pieges et un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques déclenchées par des pièges.

Téléportation par les ombres (Sur). Au prix d'une action simple, le vultivor peut se déplacer d'une zone d'ombre à une autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Le monstre doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. En outre, 3 mètres au moins doivent séparer le point de départ et l'arrivée. Le vultivor peut réaliser plusieurs sauts d'ombre par jour, tant que la distance totale ainsi couverte ne dépasse pas 48 mètres.

Compétences. * Le vultivor bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Personnages vultivors

La classe de prédilection du vultivor est le roublard. Un personnage vultivor commence le jeu avec 3 dés de vie de vorr (reportez-vous à la description qui en livrée dans le présent guide pour ce qui est des valeurs de caractéristique, des dons et des compétences) et son ajustement de niveau s'élève à +4. Le niveau global équivalent (NGE) du PJ est égal à son niveau de classe +7. Les canomorphes étant des spécimens exceptionnels de molosses fiélons, le vultivor décrit ci-dessus applique les modificateurs de caractéristiques d'un vorr au tirage de caractéristiques standard d'élite (15, 14, 13, 12, 10, 8).

CHACALIDÉ

Créature magique (métamorphe) de taille P/M
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases) (forme de chacal), 9 m (6 cases) (forme humanoïde ou hybride)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14 (forme de chacal) ; 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13 (forme hybride) ; 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12 (forme humanoïde)
Attaque de base/lutte : +4/+1 (taille P) ou +4/+5 (taille M)
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d4+1) (forme de chacal), ou morsure (+5 corps à corps, 1d6+1) (forme hybride) ; ou cimeterre (+5 corps à corps, 1d6+1) (forme humanoïde)
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d4+1) (forme de chacal) ; ou morsure (+5 corps à corps, 1d6+1) et cimeterre (+0 corps à corps, 1d6) (forme hybride), ou cimeterre (+5 corps à corps, 1d6+1) (forme humanoïde)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : regard assoupissant
Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 15, Int 11, Sag 12, Cha 12
Compétences : Bluff +3, Déguisement +3*, Détection +5, Perception auditive +5, Psychologie +3
Dons : Esquive, Vigilance
Environnement : milieux tempérés

Organisation sociale : solitaire ou meute (2–4 plus 1–6 chacals)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Le chacalidé est une créature sauvage capable d'adopter une forme avenante, de plonger ses adversaires dans un profond sommeil et de dévorer leur cadavre fraîchement tué. Sous sa forme naturelle, ce monstre a tout l'air d'un chacal ordinaire, si ce n'est qu'il beaucoup plus courageux. Il peut également prendre la forme d'un humanoïde taille M ou d'un hybride (il se tient alors debout, mais conserve sa tête et sa fourrure de chacal). Cette créature se mêle souvent à une meute de chacals normaux (utilisez le profil du chien, page 272 du *Manuel des Monstres*).

Les chacalidés parlent le commun et peuvent communiquer avec les chacals quelle que soit leur forme.

COMBAT

Sous forme de chacal, ce monstre mord. Sous forme hybride, il mord et use d'armes. Enfin, sous forme humanoïde, il se sert exclusivement d'armes.

Regard assoupissant (Sur). Une créature située dans un rayon de 9 mètres du chacalidé (quelle que soit la forme de celui-ci) et qui croise le regard du monstre doit réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine de s'endormir pendant 5 minutes. Ces monstres sont immunisés contre leur regard et contre celui des leurs. Les créatures qui se battent bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Transformation (Sur). Le chacalidé peut changer de forme au prix d'une action simple, comme s'il usait du sort *métamorphose*. L'équipement qu'il porte sous forme humanoïde ou hybride se transforme également quand il adopte sa forme de chacal, mais ses objets magiques cessent alors de fonctionner. Sous forme hybride, il peut porter une armure légère ou intermédiaire sans la modifier, mais il lui est impossible de disposer d'une armure lourde. L'équipement qu'il porte sous forme humanoïde ne se transforme pas quand il adopte sa forme hybride. Quand il est sous forme animale et qu'il reprend sa forme hybride, son équipement réapparaît et ses objets magiques fonctionnent de nouveau.

Compétences. * Sous forme animale, le monstre a tout du chacal et bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Déguisement.

CHAUVE-SOURIS SPORÉE

Plante de taille M
Dés de vie : 15d8+30 (971 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 18 m (bonne)
Classe d'armure : 15 (+5 Dex), contact 15, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +11/+13
Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+2) et queue (+8 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : rayon d'énergie négative
Particularités : camouflage, immunité contre le feu, plante, silencieux, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +11, Vol +5
Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 15, Int 8, Sag 11, Cha 4
Compétences : Détection +20, Perception auditive +2
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire
Environnement : collines et plaines tempérées
Organisation sociale : groupe (3–18)
Facteur de puissance : 10
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 16–21 DV (taille M), 22–45 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Chacalidé

Les prédateurs fongoïdes connus sous le nom de chauves-souris sporées sillonnent le ciel nocturne dans le plus grand silence à la recherche de créatures à sang chaud. Ce sont des carnivores qui apprécient par-dessus tout les mammifères et les oiseaux.

Ce monstre ressemble à une chauve-souris gris foncé composée d'une matière spongieuse. Un gros œil orange et dénué de paupières apparaît au beau milieu de son corps. La créature mesure 90 centimètres de haut, pour une envergure de 2,40 mètres environ. Elle possède également deux pattes et une queue, toutes trois dotées de griffes crochues à l'aide desquelles elle déchiquette ses proies.

Les chauves-souris sporées parlent leur propre langue, qui est totalement inintelligible pour les membres des autres races.

COMBAT

Ces créatures utilisent leurs pouvoirs de silence et de camouflage pour s'approcher de leur proie sans se faire remarquer. Ensuite, elles la criblent de rayons d'énergie négative. Une fois la proie suffisamment affaiblie, les chauves-souris plongent pour lacérer leur infortunée victime à l'aide de leurs griffes et de leur queue. Quand elles chassent, elles œuvrent de concert en concentrant leurs efforts sur les adversaires les plus dangereux. Une chauve-souris sporée affamée en oubliera jusqu'à sa propre sécurité pour lacérer sa proie entre deux rayons d'énergie négative.

On peut appeler une chauve-souris sporée en jetant un sort de *convocation d'alliés naturels VIII*.

Rayon d'énergie négative (Sur). Tous les 2 rounds, la chauve-souris sporée peut tirer un rayon d'énergie négative de couleur

Chauve-souris sporée

brune contre un adversaire situé dans un rayon de 45 mètres. L'effet est semblable au sort *énergie négative* (niveau 12 de lanceur de sorts

Camouflage (Ext). Dans des conditions de faible luminosité, la chauve-souris peut se fondre dans les ombres, ce qui lui confère un camouflage total (50 % de chances de la rater) Les sorts de lumière et autres types d'illumination artificielle annulent ce pouvoir.

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La chauve-souris sporée possède la vision nocturne.

Silencieux (Ext). Les chauves-souris sporées se déplacent dans un silence absolu et ne font pas le moindre bruit.

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 4, Sag 13, Cha 7
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +6
Dons : Arme de prédilection (morsure)
Environnement : déserts, collines, plaines, montagnes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou meute (5 12)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

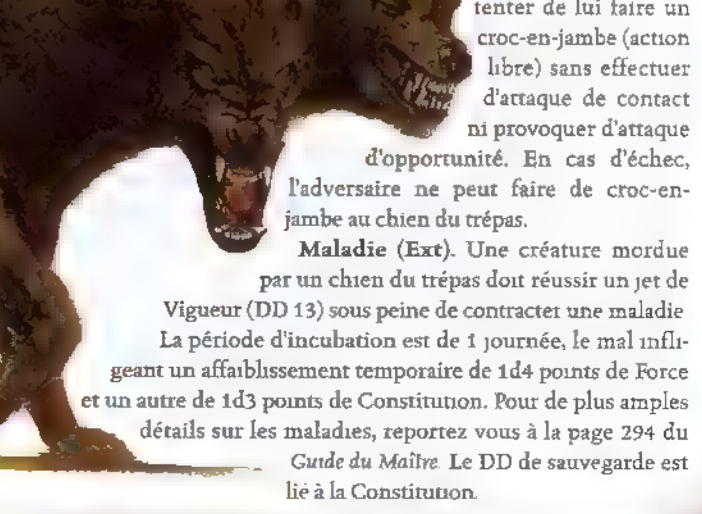
CHIEN DU TRÉPAS

Créature magique de taille M
Dés de vie : 2d10+4 (15 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : 2 morsures (+5 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : croc-en-jambe, maladie
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

D'aucuns pensent que les chiens du trépas sont des descendants du mythique Cerbère, mais ceux-ci ne font guère de bons gardiens. Ces créatures reconnaissent volontiers l'effet déconcertant que produisent leurs deux têtes sur leur proie, avantage dont elles tirent le meilleur parti. Impitoyable prédateur nocturne ou souterrain, le chien du trépas a la taille d'un grand loup et est recouvert d'une épaisse fourrure noire ou grise qui lui permet de se fondre plus aisément dans l'obscurité. Ceux qui traversent son territoire apprennent vite à reconnaître les nombreux aboiements qui précèdent l'arrivée de la meute.

COMBAT

Les chiens du trépas aiment attaquer en supériorité numérique. Ils harcèlent l'un de leurs adversaires, tentant de le faire tomber pour que la meute lui saute dessus avant de l'achever. Quand ils n'ont pas spécialement faim, ils n'hésitent pas effectuer de rapides assauts pour inoculer la maladie qu'ils portent à leur victime. La peau de celle-ci prend alors une teinte jaunâtre, alors que ses yeux et sa gorge se mettent à enfler. Les chiens battent ensuite en retraite et suivent leur proie à distance, jusqu'à ce que la faim les pousse à en finir avec elle.

Chien du trépas

Croc-en-jambe (Ext). Si le chien du trépas mord la cible, il peut tenter de lui faire un croc-en-jambe (action libre) sans effectuer d'attaque de contact ni provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, l'adversaire ne peut faire de croc-en-jambe au chien du trépas.

Maladie (Ext). Une créature mordue par un chien du trépas doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de contracter une maladie La période d'incubation est de 1 journée, le mal infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et un autre de 1d3 points de Constitution. Pour de plus amples détails sur les maladies, reportez vous à la page 294 du *Guide du Maître.* Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Odorat (Ext). Un chien du trépas peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Les chiens du trépas bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive

CHRONOTYRINE

Créature magique (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 17d10+85 (178 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 21 m (moyenne)
Classe d'armure : 36 (−1 taille, +5 Dex, +22 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 31
Attaque de base/ lutte : +17/+29
Attaque : serres (+25 corps à corps, 1d6+8) , ou volée de plumes (+21 distance, 2d6+8)
Attaque à outrance : 2 serres (+25 corps à corps, 1d6+8), bec (+19 corps à corps, 1d8+4) et 2 ailes (+19 corps à corps, 1d4+4) , ou volée de plumes (+21 distance, 2d6+8)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : actions coordonnées, cri aigu, pouvoirs magiques, sorts, volée de plumes
Particularités : connaissances, détection de la magie, immunité contre le son, plumes en adamantium, réduction des dégâts (15/magie), résistance à l'acide (20), résistance à l'électricité (20), résistance au feu (20), résistance au froid (20), résistance à la magie (31), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +15, Vol +10
Caractéristiques : For 26, Dex 21, Con 21, Int 22, Sag 17, Cha 26
Compétences : Art de la magie +28, Concentration +25, Connaissances (histoire) +26, Connaissances (mystères) +26, Connaissances (plans) +26, Détection +33, Perception auditive +23, Psychologie +23
Dons : Arme de prédilection (serres), Attaque en puissance, Incantation rapide, Incantation silencieuse (S), Incantation statique (S), Pouvoir magique rapide, Quintessence des sorts, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, couple ou volée (4–8)
Facteur de puissance : 19
Trésor : pièces normales, biens précieux normaux et objets (x2)
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 18–22 DV (taille G), 23–51 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les chronotyrines pensent être les maîtresses du temps. Bien que cette affirmation ne soit certainement pas fondée, ceux qui survivent à une rencontre avec l'une de ces créatures en sont généralement persuadés du fait des pouvoirs uniques que possède cet étrange volatile.

La chronotyrine ressemble à un grand oiseau d'environ 3,60 mètres de long du bec à la queue. Elle possède sous les ailes une paire de bras fins recouverts d'une peau écailleuse. Les créatures qui en ont déjà vu une comparent la forme de son corps à celle d'une gargouille, si ce n'est qu'elle a des plumes en plus. Celles-ci ont la couleur de l'adamantium, en plus foncé. Du reste, elles sont composées de ce matériau. La chronotyrine a un regard noir et perçant, un grand bec crochu (semblable à celui d'un rapace), et elle porte habituellement une sorte de harnais qui lui permet de transporter l'équipement magique qu'elle s'est conçu Ses deux cerveaux et ses deux larynx, tous coordonnés, en font une espèce à part. Souvent, ses voix soutiennent des conversations simultanées, mais il arrive que l'une se fasse simplement l'écho de l'autre.

Les chronotyrines seraient originaires d'Achéron, mais elles sont disséminées dans tous les plans d'existence. Accumulatrices de savoir, la plupart des chronotyrines ne partagent pas facilement leurs connaissances. Leurs nids s'élèvent en des lieux secrets et reculés et renferment généralement le bric-à-brac magique des créatures qui en ont été victimes.

Les chronotyrines parlent l'abyssal, l'infernal, le céleste, le draconien et trois autres langues (souvent le commun, le géant et l'orque).


Chronotyrine

COMBAT

La chronotyrine est de nature magique et capable d'user de pouvoirs formidables, mais elle est également très arrogante. En général, elle débute le combat à distance en frappant ses ennemis de sorts, voire d'une volée de plumes. Si l'un de ses adversaires semble particulièrement coriace, elle n'hésite pas à jeter *arrêt du temps* pour préparer tout un ensemble de sorts et de pouvoirs magiques plus dévastateurs les uns que les autres.

Actions coordonnées (Sur). Une chronotyrine possède deux cerveaux indépendants et deux larynx distincts. Elle peut entreprendre l'équivalent de 2 rounds d'actions en un seul, comme si elle était constituée de deux créatures. Ainsi, elle peut entreprendre une action d'attaque à outrance et deux actions de mouvement ; deux actions d'attaque à outrance et deux pas de placement ; une action d'attaque à outrance, une action de mouvement et lancer un pouvoir magique ; deux actions de mouvements et lancer deux pouvoirs magiques ; etc. Si elle lance des sorts sur la défensive, elle doit effectuer un test de Concentration pour chacun

Cri aigu (Sur). Une fois par jour, une chronotyrine peut émettre un cri incroyable affectant un rayonnement de 6 mètres de rayon. Cette attaque inflige 8d6 points de dégâts de son, montant réduit de moitié pour les victimes qui réussissent un jet de Réflexes (DD 26). Le rayonnement est bien sûr centré sur le monstre. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Clignotement*, *débilité* (DD 23) et *téléportation suprême*, à volonté ; *arrêt du temps* et *déplacement*, 3 fois/jour ; *animation suspendue* (DD 26), *changement de plan* (DD 25) et *corps de fer*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme

Sorts. Une chronotyrine lance des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 12 (sorts/jour 6/8/8/8/8/ 6/4 ; sorts connus 9/5/5/4/3/ 2/1 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). Les chronotyrines préfèrent les sorts d'Invocation et de Transmutation

Exemple de liste de sorts connus : 0 — *détection du poison, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, résistance, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, brume de dissimulation, graisse, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *endurance de l'ours, flèche acide de Melf, grâce féline, nappe de brouillard, toile d'araignée* ; 3e — *déplacement, éclair, lenteur, tempête de neige* ; 4e — *invisibilité suprême, métamorphose, tentacules noirs d'Evard* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre* ; 6e — *désintégration*. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Volée de plumes (Ext). Trois fois par jour, une chronotyrine peut lancer une véritable rafale de plumes (attaque à distance). Cette attaque a une portée maximale de 18 mètres (pas de facteur de portée)

Connaissances (Ext). Une chronotyrine effectue ses tests de Connaissances comme si elle possédait 10 degrés de maîtrise dans ce type de compétences.

Si elle en souhaite davantage, elle doit investir des points de compétence de manière habituelle.

Détection de la magie (Sur). Une chronotyrine peut lancer *détection de la magie* (niveau 20 de lanceur de sorts), à volonté.

Plumes en adamantium (Ext). Le plumage d'une chronotyrine est composé d'un alliage d'adamantium. Cela lui permet d'infliger des dégâts à l'aide de ses plumes (voir volée de plumes, ci-dessus).

Compétences. Les chronotyrines bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Détection.

CHWIDENCHA

Aberration de taille G
Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 9 m
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +9/+19
Attaque : patte (+15 corps à corps, 1d6+6/19–20)
Attaque à outrance : 4 pattes (+15 corps à corps, 1d6+6/19–20)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : constriction (3d6+9), étreinte
Particularités : perception des vibrations (18 m), régénération des pattes, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +11
Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 20, Int 3, Sag 16, Cha 3
Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Escalade +9, Discrétion +3, Perception auditive +6
Dons : Arme de prédilection (patte), Reflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (patte), Vigueur surhumaine
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou colonie (11–20)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

La chwidencha (communément appelée « l'horreur arachnide ») apparaît lorsqu'un drow rate l'un des nombreux tests fixés par la divinité Lolth, la Reine Araignée. Elle se cache dans une caverne, au plus profond de la terre. Ce n'est rien de plus qu'une créature inintelligente en quête de proies à étrangler et à dévorer.

La chwidencha est une masse grouillante de pattes d'araignée poilues. Chacune est partiellement recouverte de poils piquants et s'achève sur une extrémité pointue, ce qui lui permet de transpercer os et chair avec facilité. Le corps du monstre est dissimulé



Chwidencha

au beau milieu de tous ces membres et on ne l'aperçoit généralement qu'une fois la créature vaincue. Une chwidencha se déplace en exécutant de rapides ondulations. Elle creuse ou grimpe aux murs avec une grande aisance.

Les chwidenchas chassent toutes les créatures douées de vie, mais elles méprisent les drows, qui les ont bannies de leur société, comme ils l'ont fait à l'égard des driders. Certaines races maléfiques capturent des groupes entiers de chwidenchas et les parquent dans des puits en métal, pour qu'elles disposent des détritus, carcasses, prisonniers ou criminels qu'on y jette.

Elles sont très sensibles aux bruits et particulièrement vulnérables aux attaques de son. Elles fuient donc les sons bruyants ou très aigus. Elles comprennent le commun des Profondeurs, mais ne le parlent pas.

COMBAT

Une chwidencha reste cachée dans l'obscurité et use de son pouvoir de perception des vibrations pour détecter ses proies. Généralement, elle se dissimule sous une couche de terre, puis en jaillit et agrippe son adversaire. Il lui faut habituellement plusieurs heures pour dévorer une victime, aussi a-t-elle tendance à traîner le corps en lieu sûr pour l'engloutir.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle réussit un test de lutte, la chwidencha écrase l'adversaire qu'elle a agrippé, lui infligeant 3d6+9 points de dégâts contondants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la chwidencha doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de deux attaques de patte au moins. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et inflige des dégâts de constriction.

Perception des vibrations (Ext). La chwidencha est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Régénération des pattes (Ext). Les adversaires de la chwidencha peuvent attaquer les pattes du monstre qui retiennent l'une de ses victimes. Chaque patte a une CA de 19 (contact 12) et peut encaisser 20 points de dégâts. La perte de l'une d'elles ne blesse pas la créature (les dégâts ne s'appliquent pas à ses points de vie globaux). Enfin, chaque membre perdu repousse en 24 heures.

Vulnérabilité au son. Les chwidenchas sont vulnérables au son. Elles subissent 50 % de dégâts en plus face aux attaques de son, qu'elles aient droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'elles le réussissent ou non.

CIGALE CORNUE

Vermine (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 15d8+60 (127 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 27 (–1 taille, +3 Dex, +15 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +11/+21
Attaque : corne (+16 corps à corps, 2d6+6 plus venin) ; ou corne (+13 distance, 2d6+6 plus venin)


Cigale cornue

Attaque à outrance : 2 cornes (+16 corps à corps, 2d6+6 plus venin) et morsure (+11 corps à corps, 2d6+3) ; ou 2 cornes (+13 distance, 2d6+6 plus venin)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : attirer, cornes, fixation, venin
Particularités : guérison accélérée (5), position immobile, résistance au feu (10), résistance à la magie (23), résistance au son (10), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 19, Int —, Sag 12, Cha 10
Compétences : —
Dons : —
Environnement : terre ferme ou souterrains (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (4–8)
Facteur de puissance : 12
Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 16–30 DV (taille TG), 31–45 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les cigales cornues sont des prédateurs patients que l'on trouve dans de nombreux plans. Elles tirent leur nom des deux longues cornes barbelées qui jaillissent de leur tête et constituent une réelle menace pour toutes les créatures qu'elles considèrent comme de la simple nourriture (ce qui inclut à peu de choses près tout ce qui bouge). Leur plan d'origine est l'Achéron, mais elles se sont répandues un peu partout dans le multivers. En raison de leur robustesse naturelle, on les trouve même sous les climats les plus inhospitaliers.

La cigale cornue a la forme d'une sauterelle géante. Son corps sombre est recouvert d'une carapace et mesure 2,40 mètres de long, sachant qu'elle fait près de 1,50 mètre au garrot. Sa tête est coiffée d'une paire de pointes barbelées de 90 centimètres de long. Ce n'est que lorsqu'elle se met en chasse qu'on réalise que les cornes ne sont pas réellement fixées à sa tête. En effet, de longs tendons reliant les pointes au

crâne permettent à la créature de les lancer tels des harpons, ce qui lui permet de ramener ensuite ses proies jusqu'à sa gueule.

La cigale cornue est capable de rester immobile pendant des jours entiers en attendant qu'une proie s'approche. Elle chasse généralement dans les régions rocailleuses et désolées, sachant que son repaire se trouve le plus souvent sous terre. Si une semaine s'écoule sans la moindre trace de proie, la créature passe son chemin jusqu'à trouver une source de nourriture.

COMBAT

Quand une cigale cornue détecte de la nourriture, elle réagit au quart de tour. Dès que la cible se situe dans un rayon de 18 mètres, le monstre projette ses deux cornes et tente de la ramener jusqu'à elle en rétractant les tendons qui relient les pointes à la tête.

Attirer. Après avoir empalé sa victime, la cigale cornue tente de ramener sa proie à chaque round. Il s'agit en quelque sorte d'une tentative de bousculade, si ce n'est que le monstre tire la cible de 3 mètres, +30 centimètres pour chaque point du résultat de son test de Force dépassant celui de sa proie. La cigale cornue bénéficie d'un bonus de +4 au test si elle adopte sa position immobile (voir ci-dessous). Contre un adversaire de taille M, le modificateur au test de Force du monstre est de +10, voire de +14 en cas de position immobile.

Si sa proie se retrouve à 3 mètres ou moins d'elle, la cigale cornue peut la mordre (bonus de +4 au jet d'attaque) dans le même round.

Cornes (Ext). Habituellement, une rencontre avec une cigale cornue débute quand elle projette ses deux cornes. Si l'une d'elles manque sa cible, elle est rapidement remontée (action complexe). Chacune a une portée de 18 mètres (pas de facteur de portée). Le monstre tente toujours d'harponner une même cible à l'aide de ses deux cornes, mais elle est parfaitement capable de « fixer » deux cibles en même temps.

Fixation (Ext). Si la cigale cornue touche à l'aide d'une attaque de corne, celle-ci s'enfonce profondément dans la chair de la victime et y reste fixée en raison des nombreux barbillons qui la recouvrent. Ensuite, chaque round où la victime est empalée, elle subit automatiquement des dégâts de corne ainsi qu'un malus de circonstances cumulatif de –1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. À chacun de ses tours, le monstre tente alors de ramener sa proie (voir ci-dessus).

Pour trancher un tendon, il faut réussir une attaque infligeant au moins 15 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante. Cette attaque doit impérativement prendre la forme d'une tentative de destruction d'arme. Une créature empalée par une corne séparée du prédateur subit automatiquement 1d6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Le simple fait de la retirer (action complexe) inflige 2d8 points de dégâts à la victime. Cependant, si le personnage qui s'en charge réussit un test de Premiers secours (DD 20), ces dégâts sont réduits à 1d4 points.

Venin (Ext). La cigale cornue inocule son venin (jet de Vigueur, DD 21, annule) chaque fois qu'elle encorne un adversaire. Dégâts initiaux et secondaires de la première corne : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Dégâts initiaux et secondaires de la seconde corne : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Guérison accélérée (Ext). La cigale cornue récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Position immobile (Ext). La cigale cornue peut se rendre parfaitement immobile à volonté en s'ancrant au sol à l'aide de ses six puissantes pattes. Dans cette position, elle bénéficie d'un bonus de stabilité de +20 aux tests de Force opposés visant à résister à une bousculade ou quelque autre forme de déplacement, et il n'est pas possible de la renverser. (Ce bonus remplace le bonus de stabilité de +4 dont elle bénéficie du fait qu'elle possède plus de deux pattes.) Ce pouvoir est activé ou désactivé au prix d'une action libre.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La cigale cornue possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

COBRA DE FER

Créature artificielle de taille M
Dés de vie : 2d10+20 (31 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)
Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : poison
Particularités : créature artificielle, discrétion, réduction des dégâts (5/adamantium), résistance à la magie (19), traque, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1
Compétences : Déplacement silencieux +13, Discrétion +13
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 2–3 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Le cobra de fer est une créature artificielle tenace capable de traquer ses victimes sur tous les types de terrain.

Généralement, ce monstre fait 90 centimètres de long et pèse dans les 50 kilos. Il ressemble à un cobra constitué de dizaines de tranches circulaires conçues pour former un corps de serpent.

Selon les légendes, les huit premiers cobras de fer, créés il y a de cela des millénaires par un puissant prêtre/magicien, étaient quasiment indestructibles. Depuis, d'autres lanceurs de sorts ont tenté de les copier, mais sans atteindre le même niveau de qualité.

COMBAT

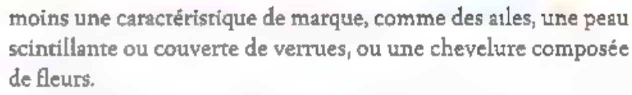
Le cobra de fer est dépourvu d'intelligence, mais son créateur peut lui ordonner d'entreprendre un certain nombre d'actions. Si celui-ci n'est pas présent, il s'en tient à des ordres simples (comme « Garde ce trésor » ou « Trouve le roi et attaque-le »), mais y obéit à la lettre. Au combat, ses tactiques sont franches et sans détours : mordre jusqu'à ce que la victime meure.

Poison (Ext). Le cobra de fer inocule son poison chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. Son réservoir interne en renferme trois doses et il faut 1 minute pour le remplir. Les effets dépendent bien évidemment du type de poison utilisé, mais il s'agit généralement de venin d'araignée monstrueuse de taille M (jet de Vigueur, DD 12, annule ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution (de l'araignée dans l'exemple cité).

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparée. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Discrétion (Ext). Le cabra de fer bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

Traque (Sur). Le créateur peut ordonner au monstre de traquer toute créature dont il prononce le nom. Le cobra de fer détecte sa cible comme s'il bénéficiait d'un sort de *localisation de créature* (niveau 12 de lanceur de sorts).



Cobra de fer

CRÉATION

Le corps d'un cobra de fer est taillé dans un bloc de fer d'un poids de 50 kilos. Pour assembler son corps, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication d'armes) ou d'Artisanat (fabrication d'armures) contre un DD de 20.

NLS 12 ; Création de créature artificielle, niveau 12 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *liberté de mouvement*, *localisation de créature* et *quête* ; Prix 3 000 po ; Coût 2 500 po + 80 PX.

DEMI-FÉE

La nature magique même des fées leur permet de se reproduire avec quasiment toutes les créatures existantes. Les fruits de telles unions, les demi-fées, sont des êtres énigmatiques et très indépendants.

Les fées sont très curieuses et passent énormément de temps à observer le comportement des autres créatures. Parfois, elles badinent avec des spécimens d'autres races, oubliant que leurs actes auront des conséquences. Ces passions donnent naissance à des progénitures que les fées ignorent ou aiment par-dessus tout, auquel cas elles leur dévoilent des secrets connus d'elles seules.

L'apparence des demi-fées est très variable, et il n'en existe pas deux identiques. Elles peuvent êtres belles et avenantes, pourvues de traits délicatement ciselés voire exagérés, ou difformes, semblables à des trolls. Parfois, on comprend que l'enfant n'est pas normal dès sa naissance, mais il faut souvent attendre plusieurs années pour voir les premiers traits singuliers faire leur apparition.

Quelle que soit leur apparence, les demi-fées sont toujours charismatiques et intrigantes. Elles disposent forcément d'au moins une caractéristique de marque, comme des ailes, une peau scintillante ou couverte de verrues, ou une chevelure composée de fleurs.

Les demi-fées ne s'intègrent jamais complètement dans la société des mortels, car on les prend avant tout pour des étrangères. Certaines sont persécutées par les populations les plus superstitieuses à cause de leurs pouvoirs de charme et de malédiction. Cependant, elles sont généralement acceptées parmi les fées, qui ne s'arrêtent pas aux aspects superficiels comme l'apparence.

Les demi-fées d'alignement bon sont de farouches protectrices de la nature et font de leur mieux pour la préserver. Les demi-fées maléfiques sont malicieuses, mesquines, vindicatives et sadiques, prenant un malin plaisir à semer le désordre.

L'exemple de demi-fée figurant ci-dessus exploite un centaure en guise de créature de base. Souvent, les centaures demi-fées mènent des groupes de fées ou de centaures contre les incursions de créatures maléfiques dans les forêts.

EXEMPLE DE DEMI-FÉE

Dans cet exemple, la créature de base est un centaure.

CENTAURE DEMI-FÉE

Fée (humanoïde monstrueux altéré) de taille G
Dés de vie : 4d6+4 (18 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (bonne)



Centaure demi-fée

Classe d'armure : 16 (–1 taille, +3 Dex, +2 naturelle, +2 écu), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +2/+10
Attaque : massue (+7 corps à corps, 1d10+4) ; ou lance d'arçon (+7 corps à corps, 1d8+4) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 1d8+4)
Attaque à outrance : massue (+7 corps à corps, 1d10+4) et 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) ; ou lance d'arçon (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) , ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), traits des demi-fées, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +2, Vol +3
Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 13, Int 8, Sag 15, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Perception auditive +9, Survie +9
Dons : Arme de prédilection (sabot), Science de l'initiative
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Combat

Les centaures demi-fées sont habituellement des combattants belliqueux et hauts en couleur, qui combinent les caprices des fées et le courage des centaures.

Ils chargent généralement tout en volant, puis se posent au cœur de la mêlée.

Pouvoirs magiques. *Charme-personne* (DD 13), à volonté ; *détection de la Loi*, 3 fois/jour ; *discours captivant* (DD 14), *hypnose* (DD 13) et *lueur féerique*, 1 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Traits des demi-fées. Les demi-fées ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description) :

Vision nocturne.

Immunité contre les sorts et effets d'enchantement.

CRÉATION DE DEMI-FÉE

L'archétype hérité « demi-fée » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible (appelée ci-après « créature de base »).

La demi-fée conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

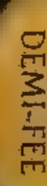
Taille et type. Son type devient automatiquement fée. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d6.

Vitesse de déplacement. Toutes les demi-fées ont des ailes de papillon, sauf si la créature de base est déjà pourvue d'ailes. Si cette dernière n'en a pas, la demi-fée acquiert une vitesse de déplacement en vol égale à deux fois le mode de déplacement le plus rapide de la créature de base (manœuvrabilité bonne).

Attaques spéciales. Une demi-fée dotée d'une valeur de Sagesse ou de Charisme égale ou supérieure à 8 (après ajustement des valeurs de caractéristique, voir ci-dessous) acquiert des pouvoirs magiques, son niveau de lanceur de sorts étant égal au nombre de ses dés de vie. La table qui figure ci-dessous précise la nature des pouvoirs acquis, sachant qu'ils sont cumulatifs. Par exemple, une demi-fée dotée de 3 DV gagne les pouvoirs figurant sur les deux premières lignes de cette table. Quand il lui faut choisir entre deux pouvoirs (comme *lueur féerique* ou *poussière scintillante* à 1 ou 2 DV), elle peut en changer au début de chaque journée.

DV	Pouvoirs
1–2	*Charme-personne* (à volonté), *hypnotisme* (1 fois/jour), et *lueur féerique* ou *poussière scintillante* (1 fois/jour)
3–4	*Détection de la Loi* (3 fois/jour), et *discours captivant* ou *sommeil* (1 fois/jour)
5–6	*Protection contre la Loi* (3 fois/jour), et *fou rire de Tasha* ou *suggestion* (1 fois/jour)
7–8	*Confusion* ou *espoir* (1 fois/jour)
9–10	*Mauvais œil* ou *mission* (1 fois/jour)
11–12	*Domination* ou *immobilisation de monstre* (1 fois/jour)
13–14	*Invisibilité de groupe* (1 fois/jour)
15–16	*Quête* ou *suggestion de groupe* (1 fois/jour)
17–18	*Aliénation mentale* ou *charme-monstre de groupe* (1 fois/jour)
19+	*Danse irrésistible d'Otto* (1 fois/jour)



Particularités. Les demi-fées sont douées de vision nocturne. Elles sont également immunisées contre les sorts et effets d'enchantement.

Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base à l'aide des modificateurs suivants : Dex +2, Con –2, Sag +2, Cha +4.

Compétences. Une demi-fée a un nombre de points de compétence égal à (6 + modificateur d'Intelligence) x (DV + 3). Les compétences de la créature de base sont des compétences de classe, les autres sont des compétences hors classe. Si la créature est pourvue d'une classe de personnage, elle acquiert les points de compétence propres à celle-ci de manière tout à fait normale.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Alignement. Généralement chaotique.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

PERSONNAGES DEMI-FÉES

Les personnages demi-fées ont souvent des niveaux de roublard, barde, druide, rôdeur ou ensorceleur. Les prêtres demi-fées sont excessivement rares.

DEMI-ILLITHID

Dans cet exemple, la créature de base est un homme-lézard.

HOMME-LÉZARD DEMI-ILLITHID

Aberration (humanoïde altéré, reptilien) de taille M
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) et 4 tentacules (+0 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : décervelage, *décharge mentale*, étreinte, facultés psioniques
Particularités : résistance à la magie (12), retenir son souffle, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +2
Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 14
Compétences : Équilibre +9, Natation +10, Saut +9
Dons : Attaques multiples
Environnement : souterrains
Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou secte (6–10 plus 1–4 flagelleurs mentaux)
Facteur de puissance : 4
Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +6

Les hommes-lézards demi-illithids, appelés tzakandi dans la langue des flagelleurs mentaux, sont des esclaves. Ils travaillent au sein des communautés illithids et sont parfois les gardes personnels de flagelleurs mentaux. Leur apparence présente les traits des deux races, même s'il n'en existe pas deux identiques.

Combat

Les flagelleurs mentaux apprécient les hommes-lézards demi-illithids pour leur incroyable férocité. Suffisamment intelligents pour exploiter au mieux leurs facultés psioniques, les tzakandi œuvrent généralement en binôme, l'un d'eux usant de *décharge mentale* sur les lanceurs de sorts adverses pendant que l'autre se jette dans la mêlée pour protéger son partenaire.

Décervelage (Ext). Si le demi-illithid commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup. Ce pouvoir est sans effet contre les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes et les vases. Il ne tue pas sur le coup les créatures multicéphales (ettins, hydres, etc.)

***Décharge mentale* (Mag).** Cette attaque, utilisable 1 fois par jour, prend la forme d'un cône de 12 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être étourdies pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 4e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le demi-illithid doit réussir une attaque de tentacule contre une créature dont la catégorie de taille est égale ou inférieure à la sienne. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie.

LA REPRODUCTION DES ILLITHIDS

Le cycle de vie des flagelleurs mentaux est un secret bien gardé que peu d'étrangers connaissent. Pour commencer, les illithids sont de minuscules têtards que l'on dépose dans un bassin d'eau saumâtre. Pour arriver à maturité, le têtard subit un processus de transformation appelé cérémorphose. Celle-ci débute lorsque l'on place le têtard dans la boîte crânienne d'un hôte humain (généralement via le canal de l'oreille). Le têtard se fraye alors un chemin dans le cerveau de sa victime, dévorant rapidement l'ensemble de la matière grise et la remplaçant par ses propres tissus. En effet, le têtard fusionne avec la partie inférieure du cerveau qu'il n'a pas dévorée, détruisant tous les vestiges de la personnalité de l'hôte, tout en conservant son corps. Dans les jours qui suivent, les transformations morphologiques se poursuivent pour donner naissance à un illithid adulte.

La cérémorphose remplace totalement les tissus originels de la victime par ceux de l'illithid. Une fois la transformation achevée, la victime est bel et bien morte et aucun sort ne peut inverser le processus.

Les hôtes des têtards sont presque toujours des humains, car il s'agit de la seule race qui produise de véritables illithids. Le processus fonctionne également avec d'autres espèces d'humanoïdes, mais il donne alors naissance à un demi-illithid, et non à un véritable flagelleur mental. Ces créatures sont redoutables au combat (voir le cas de l'homme-lézard demi-illithid présenté ici) car elles acquièrent nombre des attaques spéciales de leur parent illithid.

Une fois que le demi-illithid a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un test de lutte. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant le test de lutte (ou un test d'Évasion opposé au test de lutte du monstre), mais le demi-illithid bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Facultés psioniques (Mag). *Détection de pensées* (DD 14), à volonté. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Retenir son souffle. Un homme-lézard peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer (voir la page 303 du *Guide du Maître*).

Télépathie (Sur). Le demi-illithid peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Compétences. Grâce à leur queue, les hommes-lézards demi-illithids bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.

CRÉATION DE DEMI-ILLITHID

L'archétype hérité « demi-illithid » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde autre qu'humain (appelé ci-après « créature de base »).

Le demi-illithid conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement aberration. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d8.

Classe d'armure. L'armure naturelle augmente de +1.

Attaque/attaque à outrance. Le demi-illithid perd son attaque de morsure (si la créature de base en a une), mais il acquiert quatre attaques de tentacule, qui viennent en plus des attaques de la créature de base (à l'exception d'une éventuelle morsure).

Dégâts. Si la créature de base n'a pas d'attaque de tentacule, utilisez la valeur de dégâts relative à sa taille (voir table ci-dessous). Si elle en a, utilisez la valeur donnée dans la table ou celle de la créature de base (en choisissant la plus élevée).

Taille	Dégâts de tentacule
Infime	—
Minuscule	1
Très petite	1d2
Petite	1d3
Moyenne	1d4
Grande	1d6
Très grande	1d8
Gigantesque	2d6
Colossale	2d8

Attaques spéciales. Le demi-illithid conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert les suivantes : décervelage, *décharge mentale* et étreinte, sans oublier d'éventuelles facultés psioniques (voir ci-dessous).

Décervelage (Ext). Si le demi-illithid commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup. Ce pouvoir est sans effet contre les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes et les vases. Il ne tue pas sur le coup les créatures multicéphales (ettins, hydres, etc.).

Décharge mentale (Mag). Cette attaque, utilisable 1 fois par jour, prend la forme d'un cône de 12 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du monstre + son modificateur de Charisme) sous peine d'être étourdies pendant 1d4 rounds. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 4ᵉ niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le demi-illithid doit réussir une attaque de tentacule contre une créature dont la catégorie de taille est égale ou inférieure à la sienne. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie.

Une fois que le demi-illithid a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un test de lutte. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant le test de lutte (ou un test d'Évasion opposé au test de lutte du monstre), mais le demi-illithid bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Facultés psioniques (Mag). Un demi-illithid doté d'une valeur d'Intelligence ou de Sagesse égale ou supérieure à 8 (après ajustement des valeurs de caractéristique, voir ci-dessous) acquiert des facultés psioniques (niveau 8 d'ensorceleur, DD 10 + 1/2 DV du monstre + son modificateur de Charisme). La table qui figure ci-dessous précise la nature des facultés acquises, sachant qu'elles sont cumulatives. Par exemple, un demi-illithid doté de 3 DV gagne *détection de pensées* et *suggestion*.

DV	Facultés psioniques
1–2	*Détection de pensées* (3 fois/jour)
3–4	*Suggestion* (3 fois/jour)
5–6	*Lévitation* (3 fois/jour)
7+	*Charme-monstre* (1 fois/jour)

Particularités. Les demi-illithids conservent les particularités de la créature de base et acquièrent les suivantes.

Résistance à la magie (Ext). Le demi-illithid a une résistance à la magie égale à 10 + DV.

Télépathie (Sur). Le demi-illithid peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

BS

Homme-lézard demi-illithid

Vision dans le noir (Ext). Le demi-illithid est doué de vision dans le noir sur 18 mètres (conservez la portée de la créature de base si elle est supérieure)

Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base en appliquant les modificateurs suivants : Int +4, Sag +4, Cha +4.

Environnement. Comme la créature de base et souterrains.

Organisation sociale. Comme la creature de base (jusqu'à un maximum de 10 spécimens environ) ou secte (6–10 plus 3–5 flagelleurs mentaux).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +3

Alignement. Généralement mauvais.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +5.

PERSONNAGES DEMI-ILLITHIDS

Les humanoides demi-illithids ont souvent une classe de personnage. Leur classe de prédilection est l'ensorceleur. (Si vous exploitez le *Manuel des Psioniques*, leur classe de prédilection est le psion)

DEMI-TROLL

En règle générale, les trolls ne se reproduisent qu'entre eux. Parfois cependant, un troll en rut se retrouve sans partenaire et, en proie à l'excitation la plus totale, s'aventure alors sur le territoire d'autres créatures. Dans ce cas, il n'est guère exigeant quant au choix de sa compagne et tente sa chance auprès de toutes les créatures dont il croise le chemin

Il arrive également que des trolls s'accouplent avec des créatures ou lanceurs de sorts métamorphosés ou déguisés désireux de donner naissance à une espèce hybride. Parfois, des amateurs en mystères profanes peu scrupuleux capturent des trolls et les forcent à s'accoupler avec d'autres créatures, dans l'espoir de produire un mignon puissant, résistant et aisément contrôlable

Un demi-troll est généralement plus robuste qu'un individu issu de sa moitié non-troll. Il acquiert la majeure partie de la résistance naturelle des trolls, leur force, leur rapidité et leur robustesse supérieures, et une partie des armes naturelles qui les rendent si redoutables. Il hérite également de certaines qualités peu enviables de son parent troll : une peau verdâtre et recouverte de bosses, un long nez et une insatiable envie de chair fraîche, parmi tant d'autres. En général, cette créature dispose de membres plus longs que ceux de son parent non-troll, un trait qui saute plus particulièrement aux yeux chez les géants, humanoides et humanoides monstrueux demi-trolls.

EXEMPLE DE DEMI-TROLL

Dans cet exemple, la créature de base est un diable barbu.

BARBAZU DEMI-TROLL

Géant (Extérieur altéré, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases)
Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +4/+9
Attaque : coutille (+10 corps à corps, 1d10+7 plus blessure infernale) ; ou griffes (+9 corps à corps, 1d4+5)
Attaque à outrance : coutille (+10 corps a corps, 1d10+7 plus blessure infernale) , ou 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+5), morsure (+7 corps à corps, 1d6+2) et barbe (voir description, 1d8+5 plus maladie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m (3 m avec la coutille)
Attaques spéciales : allonge supérieure, barbe, blessure infernale, *convocation de baatezus*, éventration (2d4+7), frénésie guerrière, pouvoirs magiques
Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre le feu et le poison, odorat, réduction des dégâts (5/argent ou Bien) résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 13, Con 19, Int 4, Sag 10, Cha 8
Compétences : Détection +4, Perception auditive +5
Dons : Arme de prédilection (coutille), Attaque en puissance, Enchaînement
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +10



Barbazu demi-troll

COMBAT

Les barbazus demi-trolls sont des créatures extrêmement sauvages et farouchement indépendantes. Ils aiment tout simplement détruire et s'attachent principalement à cette activité.

Barbe (Ext). Si le barbazu demi-troll réussit deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+5 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les effets s'appliquent chaque jour, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse trois jets de Vigueur successifs ou que la maladie soit soignée par magie. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Blessure infernale (Sur). Chaque coup porté par la coutille du barbazu demi-troll provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours (DD 17), un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 17) sans quoi le sort n'a aucun effet sur sa cible Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. À noter que ce pouvoir surnaturel est propre au barbazu demi-troll, pas à son arme Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, le barbazu demi-troll peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50 % de chances de succès) ou 1 diable barbu (avec 35 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 3e niveau.

Éventration (Ext). Un barbazu demi-troll qui touche à l'aide de ses deux attaques de griffes lacère littéralement son adversaire, ce qui lui inflige 2d4+7 points de dégâts supplémentaires (2d4+9 en cas de frénésie guerrière).

Frénésie guerrière (Ext). Au combat, le barbazu demi-troll peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage de berserker du barbare. Neuf rounds durant, il bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants : DV 6d8+36 (63 pv) ; CA 20, contact 9, pris au dépourvu 19 ; attaque de base/lutte +6/+11 ; Out coutille (+12 corps à corps, 1d10+9 plus blessure infernale), ou 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+7), morsure (+9 corps à corps, 1d6+4) et barbe (voir description, 1d8+7) ; JS Vig +11, Vol +7 ; For 25, Con 23 Au terme de la frénésie guerrière, le barbazu demi-troll ne subit aucun effet négatif.

Pouvoirs magiques. *Téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kilos d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le barbazu demi-troll récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Télépathie (Sur). Le barbazu demi-troll peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Vision dans les ténèbres (Sur). Les barbazus demi-trolls voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.

CRÉATION DE DEMI-TROLL

L'archétype hérité « demi-troll » peut être ajouté à n'importe quel animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou Extérieur (appelé ci-après « créature de base »).

Le demi-troll conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit

Taille et type. Son type devient automatiquement géant. Si la créature de base est un Extérieur, le demi-troll acquiert également le sous-type extraplanaire. La taille ne change pas.

Classe d'armure. L'armure naturelle augmente de +4.

Dégâts. Les demi-trolls disposent d'attaque de morsure et de griffes. Si la créature de base n'a pas ces formes d'attaque, utilisez la valeur de dégâts relative à sa taille (voir table ci-dessous). Si elle en a, utilisez la valeur donnée dans la table ou celle de la créature de base (en choisissant la plus élevée)

Taille	Dégâts de morsure	Dégâts de griffes
Infime	1	—
Minuscule	1d2	1
Très petite	1d3	1d2
Petite	1d4	1d3
Moyenne	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Très grande	2d6	1d8
Gigantesque	2d8	2d6
Colossale	4d6	2d8

Attaques spéciales. Le demi-troll conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert les suivantes. Il acquiert également deux attaques de griffes (ou conserve celles de la créature de base si elles sont meilleures) et le pouvoir spécial d'éventration.

Éventration (Ext). Un barbazu demi-troll qui touche à l'aide de ses deux attaques de griffes lacère littéralement son adversaire. Cette attaque inflige un nombre de points de dégâts supplémentaires dépendant de la taille du demi-troll (voir table ci-dessous). Il ajoute 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts de base de l'éventration.

Taille	Dégâts d'éventration
Infime	—
Minuscule	1d2
Très petite	2d2
Petite	2d3
Moyenne	2d4
Grande	2d6
Très grande	2d8
Gigantesque	4d6
Colossale	4d8

Particularités. Les demi-trolls conservent les particularités de la créature de base et acquièrent les suivantes

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le demi-troll récupère les points de vie perdus au rythme de 5

par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Odorat (Ext). Un demi-troll peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Vision dans le noir (Ext). Le demi-troll est doué de vision dans le noir sur 18 mètres (conservez la portée de la créature de base si elle est supérieure).

Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base en appliquant les modificateurs suivants : For +6, Dex +2, Con +6, Int −2, Cha −2.

Compétences. Un demi-troll a un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Intelligence, minimum 1) x (DV + 3). Les compétences de la créature de base sont des compétences de classe, les autres sont des compétences hors classe. Si la créature est pourvue d'une classe de personnage, elle acquiert les points de compétence propres à celle-ci de manière tout à fait normale.

Dons. Les demi-trolls gagnent des dons de façon normale. Ils préfèrent ceux qui exploitent leur grande force, comme Attaque en puissance et Enchaînement, ou ceux qui comblent leurs déficiences naturelles, comme Volonté de fer.

Environnement. Comme la créature de base ou quelconque.

Organisation sociale. Comme la créature de base ou solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Alignement. Généralement chaotique neutre ou chaotique mauvais.

DEMI-SCRAG

Les scrags, ou trolls aquatiques, éprouvent souvent les mêmes pulsions et envies que leurs cousins terrestres. Les demi-scrags exploitent les mêmes modificateurs que les demi-trolls, mais également ceux qui suivent :

Vitesse de déplacement. Réduite de 1,50 mètre au sol, mais de 6 mètres à la nage.

Particularités. Sa guérison accélérée ne fonctionne que s'il est immergé.

DÉMODANDE

Le plan pénitentiaire de Carcères abrite de nombreuses sortes de créatures. Les suppliants qui y vivent complotent sans cesse afin de mettre un terme à leur existence infernale, mais des êtres veillent. Les démodandes sont des créatures qui ont pris sur elles de garder les populations de Carcères. Ce sont des geôliers et des surveillants, mais ils sont tout autant prisonniers du plan que les suppliants dont ils ont la garde.

Bien entendu, le nombre de suppliants qui vit à Carcères rend la tâche des démodandes impossible, mais cela ne semble pas les embarrasser plus que cela. Les démodandes furent exilés d'un autre plan, il y a de cela des millénaires, mais tout le monde en a oublié la raison (même si kélubars et shators prétendent que les farastus en sont à l'origine). Quoiqu'il en soit, ils furent expédiés dans les Profondeurs Tartaréennes de Carcères pour faire pénitence. Une fois sur place, ils entreprirent d'établir un minimum d'ordre. D'autres espèces de démodandes vivent à Carcères, voire



dans d'autres plans, mais farastus, kélubars et shators sont les plus courantes.

Les activités de ces créatures ne se limitent pas simplement à Carcères. En effet, on les rencontre parfois dans d'autres plans, généralement en qualité de chasseurs de primes qui traquent tous ceux qui ont réussi à fuir les Profondeurs Tartaréennes. Cependant, des demodandes n'oublient jamais qu'ils finiront également par revenir à Carceres.

COMBAT

Les démodandes ne cherchent pas les ennuis auprès des créatures qui passent dans le plan. Cependant, le fait est qu'ils ne font pas la différence entre les voyageurs et les suppliants. Quand une créature se trouve à Carcères, les démodandes partent du principe qu'elle appartient au plan et que leur devoir est donc de faire en sorte qu'elle y reste.

Extérieur. Les démodandes bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Traits des démodandes. Les démodandes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description) :

- *Convocation de démodandes* (*Mag*). Les démodandes peuvent s'appeler mutuellement, comme s'ils jetaient le sort *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Lancer 1d100 et comparez le résultat au pourcentage indiqué dans la description de chaque espèce de démodande. En cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées restent pendant 1 heure, puis retournent à Carcères. Un démodande ainsi convoqué ne peut user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel.
- *Immunité contre le poison* (*Ext*). Tous les démodandes sont immunisés contre le poison.
- *Liberté de mouvement* (*Sur*). Tous les démodandes bénéficient d'une *liberté de mouvement* permanente, comme le sort du même nom (niveau 10 de lanceur de sorts).

FARASTU

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +11/+23
Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d4+4)
Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *convocation de démodandes*, étreinte, mucus adhésif, pouvoirs magiques, rage
Particularités : Extérieur, immunité contre l'acide et le poison, liberté de mouvement, odorat, réduction des dégâts (10/Bien), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (23), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +8
Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 16
Compétences : Concentration +13, Déplacement silencieux +12, Détection +14, Diplomatie +6, Discrétion +12, Escalade +22, Fouille +10, Intimidation +16, Perception auditive +14, Psychologie +12, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Carcères)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou escouade (6–10)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : souvent neutre mauvais
Évolution possible : 12–22 DV (taille G), 23–33 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les farastus sont les démodandes les plus courants. Ils se chargent des tâches les plus serviles sous les ordres des kélubars et des shators. Supportant le poids de la transgression ancestrale de leur race (qui se traduisit par un bannissement vers Carcères), les farastus sont tout juste tolérés par les autres démodandes.

Ils mesurent environ 2,10 mètres de haut pour un poids de 110 kilos. Ils sont pourvus de longs bras et d'un grand visage allongé, et ils sécrètent en permanence une substance épaisse et noire, semblable à du goudron, qui goutte de leur charpente émaciée.

Les farastus sont à la fois arrogants et cruels quand ils ne sont pas entourés de kélubars ou de shators. Occupant l'échelon le plus bas de la société des démodandes, ils aiment se frotter aux créatures faibles qu'ils peuvent tourmenter sans crainte de représailles.

Les farastus parlent la langue des démodandes et l'abyssal.

Combat

Les farastus exultent lorsque l'un des suppliants qui leur ont été confiés tente de s'évader, car cela leur permet d'assouvir leur grande frustration sur le malheureux. Généralement, ils succombent à la rage dès le premier round de combat et tentent ensuite de désarmer leur adversaire avant de le frapper à l'aide de leurs griffes acérées et de le mordre. Quand ils délestent un ennemi d'une arme puissante, ils n'hésitent pas à la ramasser pour s'en servir.

Les armes naturelles d'un farastu, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Il est possible de les appeler via un sort de *convocation de monstres IX*.

***Convocation de démodandes* (Mag).** Une fois par jour, un farastu peut tenter d'appeler 1d4 farastus (avec 30% de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le farastu doit toucher une créature à l'aide d'une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et use de son pouvoir de mucus adhésif.

Mucus adhésif (Ext). L'épais mucus goudronneux que les farastus sécrètent agit comme une puissante substance adhésive, susceptible de coller leurs adversaires ou les armes de ceux-ci. Ces monstres bénéficient donc d'un bonus racial de +8 aux tests de lutte et de désarmement en raison de ce mucus. Généralement, le farastu prend le parti d'agripper son adversaire avant de le lacérer à l'aide de ses attaques naturelles.

Quiconque touche un farastu doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine de voir son arme se coller au monstre. Pour la décoller, il faut réussir un test de Force (DD 17).

L'huile de lanterne et autres substances inflammables (comme les feux grégeois) dissolvent le mucus adhésif d'un farastu. La créature doit ensuite attendre 10 minutes pour le reconstituer. Le monstre peut dissoudre lui-même son mucus à volonté, et la substance se décompose de toute façon 1 minute après sa mort.

Pouvoirs magiques. *Clairaudience/clairvoyance, détection de la magie, don des langues, invisibilité* et *terreur* (DD 17), à volonté ; *nappe de brouillard* et *rayon affaiblissant*, 3 fois/jour ; *dissipation de la magie*, 2 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Rage (Ext). Trois fois par jour, un farastu peut être pris d'une rage, semblable à la rage de berserker d'un barbare. Sept rounds durant, il bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants : DV 11d8+44 (93 pv) ; CA 23, contact 9, pris au dépourvu 22 ; attaque de base/lutte +13/+25 ; Out 2 griffes (+17 corps à corps, 1d4+6) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+4) ; JS Vig +11, Vol +10 ; For 23, Con 18 ; Escalade +24. La rage dure 7 rounds, mais le farastu peut y mettre un terme dès qu'il le souhaite et il n'est pas fatigué au terme de celle-ci.

Odorat (Ext). Un farastu peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Grâce au mucus adhésif qu'il sécrète, un farastu bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade.

KÉLUBAR

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 13d8+39 (97 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +16 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +13/+18

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 1d4+5 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 1d4+5 plus 1d6 acide) et morsure (+16 corps à corps, 1d6+2 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+4d6), *convocation de démodandes*, mucus acide, pouvoirs magiques, puanteur

Particularités : esquive instinctive, esquive totale, Extérieur, immunité contre l'acide, le feu, le froid et le poison, liberté de mouvement, réduction des dégâts (15/Bien), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 18

Compétences : Bluff +24, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (plans) +18, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +18, Diplomatie +28, Discrétion +9, Intimidation +22, Perception auditive +18, Psychologie +22, Renseignements +6, Survie +2 (+4 dans les autres plans)

Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : terre ferme et souterrains (Carcères)

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4, ou escouade (6–10)

Facteur de puissance : 13

Trésor : normal

Alignement : souvent neutre mauvais

Évolution possible : 13–22 DV (taille G), 23–39 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les kélubars sont en quelque sorte les bureaucrates de la société des démodandes. Ils interviennent en qualité d'intermédiaires entre les shators et les farastus. En outre, ils prennent la tête des escouades de farastus. Le mucus qui couvre leur peau reflète à merveille la puanteur qui les suit où qu'ils aillent

Les kélubars sont des créatures obèses, notamment parce qu'ils mènent une existence sédentaire. Chacun pèse 250 kilos environ, pour une taille de plus de 2,40 mètres. Tous disposent d'ailes de chauve-souris qui leur confèrent une envergure de 5,40 mètres. Leur peau sombre est couverte de bosses, épaisse et semblable à du cuir. Elle est également enduite d'une couche de mucus vert pâle qui lui donne une teinte grotesque

À l'instar de tous les démodandes, les kélubars adorent asservir leur prochain. Bien qu'ils préfèrent les joutes verbales aux combats, ils n'hésitent pas à plonger au cœur de la mêlée quand le besoin s'en fait sentir.

Les kélubars parlent la langue des démodandes, ainsi que l'abyssal et le commun.

Combat

Quand on les prend par surprise, les kélubars tentent de négocier en usant de diplomatie, ne serait-ce que pour gagner du temps et découvrir les faiblesses potentielles de leurs adversaires. Au combat, ils tentent de convoquer des renforts avant d'user de leurs pouvoirs magiques, puis de passer au corps à corps.

Les armes naturelles d'un kélubar, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un kélubar se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le kélubar, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 4d6 points.

***Convocation de démodandes* (Mag).** Une fois par jour, un kélubar peut tenter d'appeler 1d2 kélubars (avec 40% de chances de succès) ou 1d4 farastus avec (60% de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 6ᵉ niveau.

Mucus acide (Ext). Le mucus sécrété par un kélubar permet au monstre d'infliger 1d6 points de dégâts d'acide supplementaires quand il frappe au corps à corps. En cas de coup critique, ces dégâts supplémentaires s'élèvent à 1d10 points

Pouvoirs magiques. *Clairaudience/clairvoyance, détection de la magie, don des langues, flèche acide de Melf, invisibilité, pattes d'araignée* et *terreur* (DD 18), à volonté ; *nappe de brouillard* et *rayon affaiblissant*, 3 fois/jour ; *brume acide* et *dissipation de la magie*, 2 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme

Puanteur (Ext). Le mucus d'un kélubar pue les immondices et la pourriture. Toutes les créatures (à l'exception des démodandes situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'êtres nauséeuses. Cet état dure

aussi longtemps qu'elles restent dans la zone, puis 10 rounds une fois qu'elles en sortent En cas de réussite, elles sont immunisées contre la puanteur de ce kélubar uniquement pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esquive instinctive (Ext). Le kélubar conserve son bonus de Dextérité à la CA, même lorsqu'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. En outre, seuls les roublards de niveau 11 ou plus sont capables de le prendre en tenaille Enfin, il peut lui-même prendre en tenaille les personnages dotés d'esquive instinctive comme s'il était un roublard de niveau 7

Esquive totale (Ext). Si le kélubar réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât

Compétences. Les kélubars bénéficient d'un bonus racial de +4 aux test de Bluff, Diplomatie et Psychologie

SHATOR

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille G
Dés de vie : 15d8+60 (127 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 21 m (médiocre)
Classe d'armure : 28 (–1 taille, +2 Dex, +13 naturelle, +4 parade), contact 15, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +15/+25
Attaque : *guisarme* +2 de taille TG (+22 corps à corps, 2d6+11) ; ou griffes (+20 corps à corps, 1d6+6)
Attaque à outrance : *guisarme* +2 de taille TG (+22 corps à corps, 2d6+11) ; ou 2 griffes (+20 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+18 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la guisarme)
Attaques spéciales : *convocation de démodandes*, mucus paralysant, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : détection de l'invisibilité, Extérieur, immunité contre l'acide, les effets mentaux, le feu, le froid et le poison, liberté de mouvement, odorat, réduction des dégâts (15/Bien), résistance à la magie (30), vision dans le noir (36 m)
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13, Vol +12
Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 18, Int 16, Sag 16, Cha 21
Compétences : Bluff +20, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (plans) +18, Déguisement +20 (+22 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +17, Détection +20, Diplomatie +24, Discrétion +17, Fouille +17, Intimidation +25, Perception auditive +20, Psychologie +21, Renseignements +7, Survie +3 (+5 pour suivre une piste ou dans les autres plans)
Dons : Attaques multiples, Attaques réflexes, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Carcères)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou clique (2–4 plus 6–10 farastus et 4–6 kélubars)
Facteur de puissance : 16
Trésor : normal (x2)
Alignement : souvent neutre mauvais
Évolution possible : 16–22 DV (taille G), 23–30 DV (taille TG), 31 45 (taille Gig
Ajustement de niveau : —

Les shators sont au sommet de la société des demodandes. La où les farastus sont les surveillants de Carcères, les shators en sont les directeurs. Particulierement cruels, les shators espèrent tout le temps que ceux dont ils ont la garde vont tenter de fuir le plan, ne serait ce que pour leur donner la chasse

Les shators sont des créatures obèses et répugnantes. Ils mesurent 3 mètres de haut et pèsent près de 350 kilos. De grandes ailes de chauves-souris émergent de leur dos. Un mucus pâle goutte des coins de leur bouche de grenouille dotée de crocs, sans compter qu'il suinte des pores de leur peau.

Les shators prennent toutes les décisions quant aux évadés, usant de leur pouvoir inné de changement de plan pour envoyer des chasseurs de prime les chercher. Ils complotent en permanence contre les autres factions de Carcères dans l'espoir d'étendre l'influence des démodandes. Ils se font rarement confiance, préférant œuvrer par le biais de leurs contingents de laquais, constitués de farastus et de kélubars. Il arrive tout de même qu'ils s'associent lorsqu'un obstacle commun se présente.

Les shators parlent la langue des démodandes, ainsi que l abyssal, l'infernal et le commun.

Combat

Les shators sont généralement accompagnés par des groupes de lèche-bottes farastus et kélubars. Cette escorte leur permet de rester à l'écart des affrontements quand ils ne souhaitent pas se battre. Les shators préfèrent user de sorts et de pouvoirs magiques à distance. En outre, ils sont capables de cracher leur mucus paralysant. Au corps à corps, un shator utilise sa *guisarme* +2 de taille TG pour faire des crocs-en-jambe à ses adversaires à 3 mètres de distance, et suivre par une attaque automatique portée grâce au don Science du croc-en-jambe Grâce au don Attaques réflexes, le monstre peut utiliser cette tactique contre plusieurs adversaires au cours d'un même round.

Les armes naturelles d'un shator, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

***Convocation de démodandes* (Mag).** Une fois par jour, un shator peut tenter d'appeler 1d2 shators (avec 30% de chances de succès), 1d4 kélubars avec (70% de chances de succès) ou 1d6 farastus avec (70% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8e niveau.

Mucus paralysant (Ext). Le mucus du shator agit comme une toxine nerveuse. Les créatures touchées au corps à corps par les griffes ou la morsure du monstre doivent réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine d'être paralysées pendant 3d6 rounds. Le shator peut également cracher un globule de mucus en guise d'attaque de contact à distance (portée de 9 mètres) avec le même effet. Le DD de sauvegarde est lie à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Clairaudience/clairvoyance, détection de la magie, don des langues, invisibilité, pattes d'araignée* et *terreur* (DD 19), à volonté ; *brume mortelle* (DD 20), *changement de plan* (DD 22), *nappe de brouillard, nuage nauséabond* (DD 18) et *rayon affaiblissant*, 3 fois/jour , *dissipation de la magie*, 2 fois/jour ; *charme-monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Un shator lance des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 8 (sorts/jour 6/8/7/6/4 ; sorts connus 8/5/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). Exemple de liste de

sorts : 0 — *hébétement, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er – *agrandissement, armure de mage, brume de dissimulation, coup au but, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, force de taureau, fou rire de Tasha* ; 3e – *boule de feu, clignotement* ; 4e – *confusion*. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, si ce n'est qu'il est toujours actif et que sa portée a pour seule limite le champ de vision du shator.

Immunité contre les effets mentaux (Ext). Les shators sont immunisés contre les sorts et effets affublés du registre mental.

Odorat (Ext). Un shator peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

DÉMON

Les Abysses abritent une infinité d'espèces de démons, des citoyens du Mal qui disposent d'un éventail de pouvoirs quasi infini. Ces créatures se manipulent et se battent entre elles, chacune cherchant à acquérir son indépendance tout en assujettissant son prochain. Quand ils ne se livrent pas à des querelles intestines, les démons affrontent les diverses forces du Bien, ainsi que les créatures loyales mauvaises des Neuf Enfers.

La race démoniaque la plus répandue est celle des tanar'ris, qui contrôlent indiscutablement les Abysses.

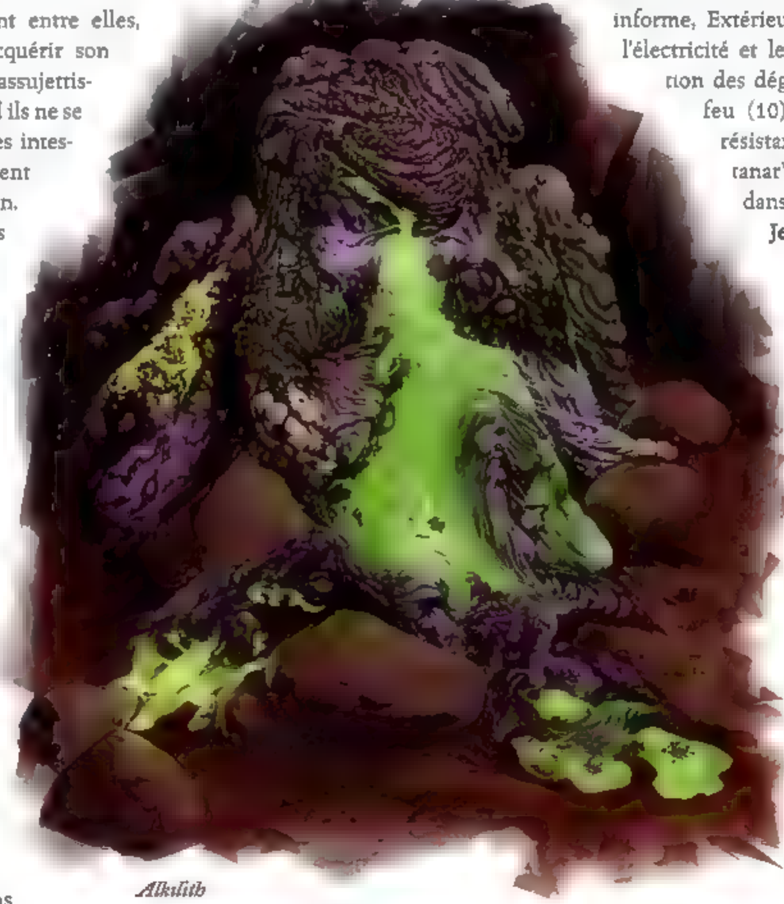
COMBAT

Les démons adorent se battre. Ceux qui disposent de pouvoirs magiques s'en servent généralement à distance. Beaucoup sont à même de créer des chapes de ténèbres, ce qu'ils font habituellement avant de plonger au cœur de la mêlée.

Extérieur. Les démons bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle, résurrection suprême, souhait* ou *souhait limité*).

Traits des tanar'ris. Les tanar'ris ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description).

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).
- *Convocation (Mag).* Les tanar'ris peuvent se convoquer mutuellement (les chances de succès et le type de tanar'ri convoqué sont indiqués dans leur description). Cependant, la plupart des tanar'ris rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des tanar'ris qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.
- Télépathie.



Alkilith

ALKILITH

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille M
Dés de vie : 11d8+33 (82 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 23 (+7 Dex, +6 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +11/+14
Attaque : coup (+19 corps à corps, 1d8+3 plus acide)
Attaque à outrance : 4 coups (+19 corps à corps, 1d8+3 plus acide)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : acide, *convocation de tanar'ris*, forme de brume mortelle, pouvoirs magiques
Particularités : *contrôle des vases*, créature informe, Extérieur, immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, immunités, réduction des dégâts (15/Bien), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (23), traits des tanar'ris, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +10
Caractéristiques : For 16, Dex 25, Con 16, Int 14, Sag 17, Cha 15
Compétences : Bluff +16, Concentration +17, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +21, Détection +19, Diplomatie +20, Discrétion +21, Évasion +21, Intimidation +18, Maîtrise des cordes +7 (+9 pour ligoter), Perception auditive +19, Psychologie +21, Survie +3 (+5 pour suivre une piste)
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en finesse, Attaques réflexes, Vigilance

LES ALKILITHS ET LES *CHAPITRES INTERDITS*

Si vous exploitez le guide des *Chapitres Interdits* au sein de votre campagne, les alkiliths sont des serviteurs du prince démon Juiblex. Bien que le nombre de DV de ces créatures dépasse la limite normalement imposée, les personnages dotés de la classe de prestige de serviteur de Juiblex sont capables d'en appeler une en utilisant le pouvoir *convocation de démon majeur* acquis au niveau 9.

Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 14
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 12–22 DV (taille G), 23–33 DV (taille TG), 34–44 DV (taille Gig), 45+ DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Certaines espèces de démons parviennent à dégoûter et à terrifier les leurs ; les alkiliths en font partie. Horreurs informes que les seigneurs démons envoient dans les régions où la plupart des tanar'ris hésitent à se rendre, les alkiliths sont craintes et méprisées par l'ensemble des leurs. En effet, elles vivent dans les lieux les plus immondes et inhospitaliers des Abysses. Elles sont l'incarnation même de la pollution et de la corruption.

L'alkilith ressemble à une masse frémissante de corruption recouverte d'un épais cuir craquelé, qui suinte et secrète une matière vert phosphorescent par endroits, et qui durcit en d'autres. Des yeux noirs et gonflés parsèment la surface de son corps. Bien qu'elle soit au moins aussi grande qu'un humain, elle est capable de façonner son corps afin de s'introduire dans des fissures de 2 ou 3 centimètres de large.

Combat

Malgré son apparence gélatineuse, l'alkilith se déplace à vitesse respectable. Elle peut attaquer jusqu'à quatre fois par round à l'aide de pseudopodes de mucus acide. Cette créature hideuse prend un malin plaisir à corrompre et à polluer son environnement. D'ailleurs, il lui arrive d'ignorer des assaillants lorsque se présente à elle l'occasion de souiller un bassin d'eau douce. Il semblerait que sa taille n'ait pas de limite. En effet, certains voyageurs interplanaires parlent de créature de la taille d'un lac au plus profond des Abysses.

Les armes naturelles d'un alkilith, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Acide (Sur). Toute créature frappée par l'un des pseudopodes de l'alkilith doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine de subir 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires ce round-ci et pendant les 1d6 rounds suivants. En outre, chaque fois qu'un personnage rate son jet de Vigueur contre cette attaque, l'un de ses objets est mis en danger, comme s'il avait obtenu un résultat naturel de 1 au jet de sauvegarde (voir *Jet de sauvegarde et objets*, page 177 du *Manuel des Joueurs*). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de tanar'ris **(Mag).** Une fois par jour, une alkilith peut tenter d'appeler 1 hezrou (avec 50 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5e niveau.

Forme de brume mortelle (Sur). Au prix d'une action complexe, l'alkilith peut prendre la forme d'un nuage nocif de vapeur verte. Le monstre est alors gazeux (comme si on lui avait lancé un sort d'*état gazeux*) et toute créature située dans le nuage est victime des effets d'un sort de *brume mortelle* (DD 17). Pour recouvrer sa forme solide, l'alkilith doit entreprendre une nouvelle action complexe. Niveau 11 de lanceur de sorts (reportez-vous également à la description du sort *brume mortelle*, page 208 du *Manuel des Joueurs*). Le DD est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Cercle magique contre le Bien*, *contagion* (DD 16), *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *énergie négative*, *immobilisation de monstre* (DD 17), *mur de glace* (DD 16), *nuage nauséabond* (DD 15), *profanation* et *téléportation suprême* (uniquement elle-même plus 25 kilos d'objets), à volonté ; *cône de froid* (DD 17) et *ténèbres maudites* (DD 16), 3 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Contrôle des vases **(Mag).** Au prix d'une action libre, l'alkilith est capable de prendre le contrôle des actes de toute vase située dans un rayon de 18 mètres. La cible a droit à un jet de Volonté (DD 17) pour résister. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



Fiélon sanguin



Créature informe (Ext). L'alkilith est immunisée contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, elle ne peut pas être prise en tenaille. Elle est également immunisée contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose.

Immunités (Ext). Les alkiliths sont immunisées contre les gaz nocifs (effets d'un *nuage nauséabond*, par exemple) et le pouvoir de puanteur des monstres. Les armes contondantes lui infligent des dégâts automatiquement réduits de moitié.

FIÉLON SANGUIN

Mort-vivant (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 12d12 (78 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (parfaite)
Classe d'armure : 31 (–1 taille, +2 Dex, +20 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+8 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : 4 griffes (+13 corps à corps, 1d6+8 plus absorption d'énergie) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+4 plus absorption de sang)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, absorption de sang, domination, pouvoirs magiques

Particularités : création de rejetons, état gazeux, guérison accélérée (5), immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (15/Bien), résistance à l'acide (20), résistance au feu (20), résistance au froid (20), résistance à la magie (24), résistance au renvoi des morts-vivants (+6), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +4, Vol +13

Caractéristiques : For 26, Dex 15, Con —, Int 17, Sag 20, Cha 21

Compétences : Concentration +20, Déplacement silencieux +17, Détection +20, Diplomatie +7, Discrétion +17, Fouille +19, Perception auditive +20, Psychologie +20, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 14

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les fiélons sanguins se reproduisent en usant de démons, comme les vampires le font avec les humanoïdes, mais leur regard est également capable de saper la volonté des mortels.

Un fiélon sanguin est une créature démoniaque de la taille d'un ogre (2,70 mètres environ). Sa peau épaisse et recouverte d'écailles est d'un pourpre très foncé, presque noir. Chacun de ses quatre bras puissants est pourvu d'une main humaine griffue. Ses yeux sont d'un rouge incandescent et son museau lupin est bordé de crocs manifestement trop grands pour sa gueule.

Les fiélons sanguins parlent l'abyssal.

Combat

Le fiélon sanguin ne présente pas la subtilité d'un vampire classique. Il n'hésite pas à se jeter dans la mêlée tous crocs et griffes dehors.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par une attaque de griffes d'un fiélon sanguin doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine d'acquérir 1 niveau négatif. Pour chaque niveau ainsi conféré, le monstre gagne 5 points de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé (DD 21). En cas d'échec, il disparaît, mais la cible perd également un niveau (ou dé de vie). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Absorption de sang (Ext). Le fiélon sanguin suce le sang de ses victimes vivantes lorsqu'il les mord, leur infligeant du même coup une diminution permanente de 1d4 points de Constitution.

Domination (Sur). À l'instar du vampire, le fiélon sanguin peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du fiélon sanguin, comme si elle était affectée par le sort *domination universelle* (niveau 18 de lanceur de sorts). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même plus 25 kilos d'objets), à volonté ; *marteau du Chaos* (DD 20), *ténèbres* et *ténèbres maudites* (DD 20), 3 fois/jour ; *blasphème* (DD 23) et *profanation* (DD 18), 1 fois/jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Création de rejetons (Sur). Tout Extérieur doté du sous-type Mal tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un fiélon sanguin revient à la vie sous forme de fiélon sanguin 1d4 jours après sa mort (qui survient donc si le nombre de ses niveaux négatifs est égal à celui de ses dés de vie ou niveaux). Ce nouveau fiélon sanguin ne conserve aucun des pouvoirs qu'il possédait de son vivant.

État gazeux (Sur). Le fiélon sanguin peut se transformer en brume à volonté, sur le même principe qu'un sort d'*état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le fiélon sanguin récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Son pouvoir accélérée reprend son cours dès qu'il s'est reposé (il n'est pas limité à un cercueil) 1 heure durant. Un sort de *bannissement, décret, parole sacrée, rejet du Mal* ou *renvoi* qui lui est lancé alors qu'il a moins de 1 point de vie le détruit définitivement.

Mort-vivant. Le fiélon sanguin est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le fiélon sanguin bénéficie de 6 DV supplémentaires quand on tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Transformation (Sur). Le fiélon sanguin peut prendre la forme d'une chauve-souris sanguinaire normale ou fiélon, d'un loup sanguinaire, d'un hurleur ou d'un destrier noir (action simple). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort



Kluricher

métamorphose (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le démon acquiert également les pouvoirs spéciaux de la forme adoptée. Il peut la conserver indéfiniment

Compétences. Les fiélons sanguins bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Deplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

KLURICHIR

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille TG
Dés de vie : 20d8+120 (210 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 27 m (médiocre)
Classe d'armure : 34 (–2 taille, +2 Dex, +24 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 32
Attaque de base/lutte : +20/+37
Attaque : *hache d'armes* +3 de taille TG (+30 corps à corps, 2d8+12/19–20/x3)
Attaque à outrance : *hache d'armes* +3 de taille TG (+30/+25/+20/+15 corps à corps, 2d8+12/19–20/x3) ; ou 2 mandibules (+25 corps à corps, 2d6+4) et piquants (+20 distance, 2d4+4 plus venin)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de tanar'ris*, étreinte, éventration (2d6+13), mandibules vorpales (2d6+13), pouvoirs magiques, science de la lutte, sorts, venin
Particularités : détection de l'invisibilité, Exterieur, immunité contre l'acide et le poison, réduction des dégâts (20/Bien et fer), résistance à l'acide (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (36), traits des tanar'ris, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +18, Vol +15
Caractéristiques : For 29, Dex 15, Con 22, Int 20, Sag 16, Cha 23
Compétences : Art de la magie +28, Bluff +29, Concentration +29, Connaissances (deux au choix) +28 chacune, Déguisement +6 (+8 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +25, Détection +27, Diplomatie +33, Discrétion +25, Fouille +28, Intimidation +31, Perception auditive +27, Psychologie +27, Survie +4 (+6 pour suivre une piste)
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Science du critique (hache d'armes), Science du critique (mandibules vorpales) Succession d'enchainements
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–3) ou troupe (1 klurichir plus 2 balors, 2–3 mariliths et 3–5 nalfeshnies)
Facteur de puissance : 25
Trésor : pièces normales, biens précieux (x2), objets (x2)
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 21–30 DV (taille TG), 31–60 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

LES KLURICHIRS ET LES *CAMPAGNES LÉGENDAIRES*

Si vous exploitez le guide des *Campagnes Légendaires* au sein de vos parties, vous pouvez remplacer le don Enchaînement du klurichir par le don épique Éventration à plusieurs armes.

Seules les plus terrifiantes créatures sont capables d'inspirer la peur aux démons majeurs des Abysses. Si les balors font des cauchemars, on peut certainement les mettre sur le compte des klurichirs. Certains fiélons prétendent que ces créatures sont les généraux des plus importants seigneurs des Abysses. Que cela soit vrai ou non, la simple apparition d'un klurichir provoque la fuite de tous les démons alentour.

Ce monstre fait 9 mètres de haut. Son corps particulièrement musclé est recouvert d'une peau noircie dont la couleur rappelle celle d'un cadavre victime d'un froid extrême. De monstrueuses ailes de chauve-souris rouges jaillissent de son dos. Ses quatre bras sont en perpétuel mouvement, comme s'ils étaient en quête de proies fraîches. Son visage évoque à la fois la tête d'un mulet et celle d'un orque grimaçant. Son visage, son cou et le haut de ses épaules sont recouverts de piquants.

Mais la caractéristique la plus effrayante de cette créature apparaît au beau milieu de son abdomen : une large gueule béante garnie d'une langue baveuse et de rangées de puissants crocs grinçants. Juste au-dessus de cette mâchoire obscene figure une paire de grosses mandibules effilées qui ont facilement la taille de lames de faux. Au repos, les mandibules s'ouvrent et se referment lentement, la bouche restant légèrement entrouverte et un filet de bave coulant de ses lèvres flasques. Mais au combat, ces mêmes

mandibules se contractent et font des bruits secs au fil des mouvements du monstre, pendant que la bouche abdominale bave, claque et hurle.

Généralement, les klurichirs ne font leur apparition que lorsqu'un seigneur des Abysses manifeste un intérêt pour une mission précise et souhaite qu'elle soit menée à bien. Sûrs de leur puissance, ils n'hésitent alors pas à prendre la tête des démons alentour. Du reste, même les balors les moins vifs ont fait les frais de la douloureuse la morsure d'une hache de klurichir.

Combat

Les klurichirs sont de brillants tacticiens. Ils chargent les démons qui les accompagnent de foncer au corps à corps pendant qu'ils restent en arrière, jetant des sorts défensifs et usant de leurs pouvoirs magiques les plus puissants. Quand il leur faut se battre, ils manient une hache magique et projettent parfois une volée de piquants. Quand l'un d'eux parvient à saisir un adversaire de sa main non directrice, il l'approche de sa poitrine afin que ses mandibules vorpales le décapitent. Si le klurichir réussit à trancher la tête de son adversaire à l'aide de ses mandibules, il enfourne le tout dans sa bouche sans perdre une miette du combat qui se poursuit.

Les armes naturelles d'un klurichir, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Aura de terreur (Sur). Au prix d'une action libre, le klurichir est capable de produire un effet de terreur. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *terreur* (niveau 20 de lanceur de sorts ; DD 26), si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres du monstre. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce klurichir pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, un klurichir peut appeler 4d10 quasits, 1d6 hezrous, 2 nalfeshnies, 2 glabrezus, 2 mariliths ou 2 balors (au choix du monstre). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 9ᵉ niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le klurichir doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de mandibule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et tire le personnage agrippé vers ses mandibules vorpales et sa gueule. Il peut alors tenter d'attaquer sa proie à l'aide de ses mandibules vorpales (bonus d'attaque de +25). Après cela, le klurichir peut utiliser sa pince pour maintenir sa prise. Il ne subit pas de malus au test de lutte et n'est pas considéré comme agrippé (voir le pouvoir science de la lutte, ci-dessous). Dans tous les cas, chaque test de lutte réussi lors de rounds successifs inflige des dégâts normaux de mandibules vorpales et de morsure.

Éventration (Ext). Si le klurichir réussit deux attaques de mandibules contre un adversaire au cours du même round, il lui inflige terribles blessures, occasionnant automatiquement 2d6+13 points de dégâts supplémentaires. En général, il use de ce pouvoir contre des adversaires de taille TG ou supérieure qu'il ne peut étreindre.

Mandibules vorpales (Sur). Une fois par round, le klurichir peut effectuer une attaque vorpale contre un adversaire agrippé dans ses mandibules s'il réussit un test de lutte. Ces mandibules vorpales présentent un bonus à l'attaque de +25 et infligent chacune 2d6+13 points de dégâts. Elles ont une chance de faire un critique sur un résultat naturel de 18–20 (en raison de leur affûtage naturel et du don Science du critique du démon). Si le coup critique se confirme, les mandibules décapitent l'adversaire. Certaines créatures, comme de nombreuses aberrations et la plupart des vases, n'ont pas de tête. D'autres, comme les golems et les morts-vivants, ne sont pas affectées par la décapitation. Toutefois, la plupart des créatures meurent sur-le-champ quand on leur tranche la tête.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 24), *blasphème* (DD 23), *cercle magique contre le Bien*, *charme-monstre de groupe* (DD 24), *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *dissipation suprême*, *don des langues* (lui-même uniquement), *lecture de la magie*, *mur de feu*, *profanation*, *pyrotechnie* (DD 18), *rejet du Bien* (DD 21), *sanctification maléfique*, *suggestion de groupe* (DD 22), *télékinésie* (DD 21), *téléportation suprême* (uniquement lui-même plus 25 kilos d'objets), *ténèbres profondes*, *ténèbres maudites* (DD 21) et *terreur* (DD 20), à volonté ; *destruction* (DD 23), *énergie négative*, *exécution* (DD 21), *implosion* (DD 24) et *tempête de feu* (DD 24), 3 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Science de la lutte (Ext). Normalement, une créature en situation de lutte qui ne souhaite pas être considérée comme agrippée subit un malus de –20 au test de lutte. Cependant, quand il use de ses mandibules, le klurichir n'est jamais agrippé. Il peut mener des attaques de lutte à l'aide de celles-ci sans subir de malus aux autres attaques.

Sorts. Un klurichir lance des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 10 (sorts/jour 6/8/8/7/6/4 ; sorts connus 9/5/4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 16 niveau du sort). Les klurichirs apprécient avant tout les abjurations et les évocations.

Exemple de sorts connus : 0 — destruction de mort-vivant, hébétement, illumination, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique ; 1ᵉʳ — armure de mage, bouclier, décharge électrique, projectile magique, sommeil ; 2ᵉ — endurance de l'ours, flèche acide de Melf, protection contre les projectiles, sphère de feu ; 3ᵉ — boule de feu, protection contre les énergies destructives, rapidité ; 4ᵉ — peau de pierre, tempête de grêle ; 5ᵉ — renvoi. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Le klurichir inocule son venin (jet de Vigueur, DD 26, annule) par le biais de ses attaques de piquants. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, si ce n'est qu'il est toujours actif et que sa portée est égale au champ de vision du klurichir.

Compétences. Les klurichirs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Intimidation et Psychologie, et d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

MAUREZHI

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille M
Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +5/+7



Maurezhi RM

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2 plus paralysie)
Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2 plus paralysie) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1 plus paralysie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, *convocation de créatures*, festin macabre, paralysie, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (19), traits des tanar'ris, télépathie (30 m), usurpation d'apparence, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 12, Cha 17
Compétences : Bluff +11, Déguisement +11* (+13* pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +10, Intimidation +5, Perception auditive +11, Saut +18
Dons : Attaques multiples, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–5)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal, plus équipement des personnages dévorés
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : voir description
Ajustement de niveau : —

Les maurezhis sont des démons hideux qui se nourrissent de cadavres. Contrairement aux goules, ils sont capables de prendre la forme des humanoïdes qu'ils dévorent.

Sous sa forme naturelle, le maurezhi ressemble fortement à une goule classique. Décharné et voûté, il affiche toute la pâleur d'un mort. Il a de longues oreilles pointues et sa bouche est dentée en scie pour mieux déchirer la chair de ses victimes. Ses doigts allongés sont pourvus de vilaines griffes et ses jambes musclées, semblables à celles d'un grand félin, lui permettent de piquer des pointes de vitesse et de bondir sur ses proies.

Les maurezhis parlent l'abyssal. Quand l'un d'eux prend la forme d'une autre créature, il peut parler toute langue connue de celle-ci. À l'instar des autres tanar'ris, les maurezhis sont doués de communication télépathique.

Combat

Sous sa forme naturelle, le maurezhi bondit sur sa proie et déchire ses chairs à l'aide de ses griffes et de ses crocs. Il ne combat sous la forme d'une autre créature que lorsqu'il y trouve un avantage ou pour conserver sa couverture.

Les armes naturelles d'un maurezhi, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Bond (Ext). Lorsque le maurezhi charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance bien qu'il se soit déplacé.

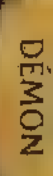
***Convocation de créatures* (Mag).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation de monstres* du niveau approprié, si ce n'est que ses chances de succès sont limitées. Une fois par jour, le maurezhi peut tenter d'appeler 1d4 goules (100 % de chances de succès) ou 2d4 dretchs (60 % de chances de succès). Cela fonctionne sur le même principe que le pouvoir *convocation de tanar'ris* des autres démons. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5e niveau.

Festin macabre (Ext). Quand un maurezhi terrasse une créature douée de conscience (Int 3 ou plus) et dévore son cadavre, il tire certains pouvoirs de sa pitance. Il doit commencer à avaler le corps dans les 10 minutes suivant sa mort, le repas en lui-même prenant 30 minutes. Si le démon est interrompu, il lui est impossible de dévorer le cadavre entièrement et il n'en tire aucun avantage.

Une créature dévorée par un maurezhi ne peut être rappelée à la vie par des sorts nécessitant une partie du corps. *Miracle*, *résurrection suprême* et *souhait* n'ont que 50 % de chances de fonctionner normalement.

Le maurezhi n'a aucune limite au nombre de cadavres qu'il peut ainsi engloutir, mais il n'évolue (voir ci-dessous) qu'en dévorant des cadavres humanoïdes dont les dés de vie ou niveaux sont égaux à la moitié des siens au moins. Par exemple, un maurezhi à 13 DV n'évolue qu'en dévorant les cadavres de personnages de niveau 7 ou plus.

Pour chaque cadavre humanoïde remplissant cette condition, les dés de vie, le bonus d'armure naturelle, la Force, l'Intelligence et le bonus de base à l'attaque augmentent de +1. Les bonus de base aux sauvegardes sont en rapport avec les nouveaux dés de vie. Le démon gagne un nombre de points de compétence supplémentaires égal à 8 + son modificateur d'Int, qu'il dépense dans les compétences de sa victime (qui deviennent toutes des compétences de classe pour le monstre). Si le nombre de dés de vie du maurezhi atteint un multiple de quatre, il acquiert également un nouveau don, qu'il peut choisir parmi ceux de sa victime, du moins s'il satisfait aux conditions requises. Enfin, le maurezhi dispose des souvenirs de la créature dévorée, parle les



langues que celle-ci connaissait et est capable d'adopter sa forme (voir ci-dessous).

Cette forme d'évolution possible peut permettre au maurezhi d'atteindre 20 DV Sa réduction des dégâts, sa résistance à la magie et son facteur de puissance augmentent en fonction de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV totaux	Réduction des dégâts	Résistance à la magie	FP
5–7	(5/magie)	19	9
8–9	(10/magie)	20	10
10–14	(10/magie)	21	11
15–19	(15/magie)	22	12
20	(15/Bien)	23	13

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'un maurezhi doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV du monstre + son modificateur de Constitution) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Perception de la mort*, actif en permanence ; *animation des morts*, *contact glacial* (DD 14), *flou*, *frayeur* (DD 14), *immobilisation de personne* (DD 18), *invisibilité* et *mise à mort* (DD 15), à volonté ; *terreur* (DD 17), 3 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal à ses dés de vie. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme

Usurpation d'apparence (Sur). Le maurezhi peut adopter la forme de tout humanoïde dont il a dévoré le corps. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *modification d apparence* (niveau 10 de lanceur de sorts), si ce n'est que le démon peut conserver la forme choisie indéfiniment. Il prend une nouvelle forme ou recouvre la sienne au prix d'une action simple.

Compétences. Les maurezhis bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut.

* Quand ils usent de leur pouvoir de réplique de forme, ils bénéficient d'un bonus de circonstances supplémentaire de +12 aux tests de Déguisement (qui reflète aussi bien la transformation physique que l'accès aux souvenirs de la victime)

MYRMYXICUS

Extérieur (aquatique, Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille TG
Dés de vie : 18d8+126 (207 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 18 m, vol 12 m (médiocre)
Classe d'armure : 33 (–2 taille, +2 Dex, +18 naturelle, +5 malfaisance), contact 15, pris au dépourvu 31
Attaque de base/lutte : +18/+37
Attaque : *faux +3 maudite* de taille TG (+27 corps à corps, 2d6+14/19–20/x4)
Attaque à outrance : *faux +3 maudite* de taille TG (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 2d6+14/ 19–20/x4) et 4 *faux +3 maudite* de taille TG (+22 corps à corps, 2d6+8/19–20/x4) ; ou morsure (+25 corps à corps, 2d8+5), queue (+25 corps à corps, 1d8+5) et 6 tentacules (+25 corps à corps, 1d6+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : constriction (1d6+5), *convocation de tanar'ris*, diminution permanente de Charisme, étreinte, pouvoirs magiques, souffle
Particularités : enchantement de faux, Extérieur, ichor maudit. immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (15/Bien et fer), résistance à l'acide (10résistance au feu (10), résistance au froid (10),), résistance à la magie (30), traits des tanar'ris, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +18
Caractéristiques : For 33, Dex 15, Con 24, Int 22, Sag 24, Cha 21
Compétences : Art de la magie +29, Bluff +26, Concentration +29, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +27, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +30, Diplomatie +30, Discrétion +15, Fouille +27, Intimidation +28, Natation +40, Perception auditive +30, Psychologie +28, Survie +7 (+9 pour suivre une piste ou dans les autres plans)
Dons : Arme de prédilection (faux), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Science du critique (faux), Vigilance
Environnement : milieux aquatiques (Abysses)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 21
Trésor : pièces normales, biens précieux (x2), objets normaux
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 19–25 DV (taille TG), 26–48 DV (taille Gig), 49–54 (taille C)
Ajustement de niveau : —

Les terribles et dévastateurs myrmyxicus comptent parmi les plus puissants des tanar'ris. La plupart des créatures qui croisent leur chemin les craignent et les respectent à la fois.

La vue d'un myrmyxicus est particulièrement terrifiante. Son corps gras évoque celui d'une anguille et fait près de 7,50 mètres de long. Une grande rangée de piquants parcourt son dos et le bout de queue est pourvu d'une gueule de lamproie baveuse. Le myrmyxicus dispose également d'un puissant torse humanoïde doté de quatre bras placés de façon symétrique autour de la poitrine. Six tentacules de pieuvre sont arrangés de manière similaire au niveau de la taille, là où le torse prend la forme d'une longue queue d'anguille. La tête du myrmyxicus ressemble à celle d'un reptile marin préhistorique Elle est pourvue d'une gueule garnie de crocs, de minuscules yeux noirs et de trois paires de cornes vrillée rappelant celle d'un bélier.

Les myrmyxicus règnent sur de vastes régions des océans abyssaux depuis des citadelles flottantes composées de millions de tonnes de squelettes de poisson, de coquillages effilés et de coraux. Ils n'ont pas de maître et ne servent jamais qui que ce soit bien longtemps. D'aucuns cherchent pendant des siècles le moyen de déplacer leur forteresse flottante vers les mers d autres

LES MYRMYXICUS ET LES *CAMPAGNES LÉGENDAIRES*

Si vous exploitez le guide des *Campagnes Légendaires* au sein de vos parties, vous pouvez remplacer le don Enchaînement du myrmyxicus par le don épique Éventration à plusieurs armes

strates abyssales, voire d'autres plans, pour étendre leur empire esclavagiste.



Combat

Contrairement aux plus puissants tanar'ris, les myrmyxicus ne disposent pas d'un large éventail de pouvoirs magiques. Cependant, ils n'en ont pas véritablement besoin car peu de créatures sont capables de survivre à leur courroux. Au combat, ce démon frappe autant de créatures que possible à la fois, sauf dans les rares cas où un adversaire précis présente un danger sérieux.

Les armes naturelles d'un myrmyxicus, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte contre un adversaire qu'il a agrippé, le myrmyxicus peut user de constriction, infligeant 1d6+5 points de dégâts contondants supplémentaires.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, un myrmyxicus peut appeler 2d6 skulvyns ou 1 hezrou (au choix du monstre , 55 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5e niveau.

Diminution permanente de Charisme (Sur). Tout être frappé par l'attaque de queue d'un myrmyxicus doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Charisme (ou 2d6 en cas de coup critique). Chaque fois qu'il touche sa cible, le myrmyxicus gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le myrmyxicus doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une

attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut user de constriction dans le même round.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 19), *charme-personne* (DD 16), *frayeur* (DD 16), *liberté de mouvement, télékinésie* (DD 20), *téléportation suprême* (uniquement lui-même plus 25 kilos d'objets) et *vision lucide*, à volonté ; *aura maudite* (DD 23), *contrôle de l'eau, contrôle du climat, dissipation suprême* et *ténèbres maudites* (DD 19), 3 fois/jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Une fois par minute, un myrmyxicus peut souffler un nuage de vapeur noire et maudite (cône de 12 mètres de long). Toutes les créatures situées dans la zone d'effet du souffle doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine de se retrouver nauséeuses. Les créatures d'alignement bon subissent également 10d6 points de dégâts impies (réduits de moitié si le jet de Réflexes est réussi). Dès le 2e round, ces dernières subissent 5d6 points de dégâts impies par round si elles restent en contact avec la vapeur. Cette dernière persiste dans la zone d'effet pendant 1d6 rounds avant de se dissiper. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Enchantement de faux (Sur). Un myrmyxicus peut imprégner toute faux de maître qu'il touche d'énergie magique impie, faisant d'elle une *faux +3 maudite* tant qu'il reste en contact avec celle-ci. Le monstre ne peut pas posséder plus de quatre faux ainsi enchantées. La plupart portent donc quatre faux de maître de taille TG dans ce but. L'enchantement d'une faux se fait au prix d'une action complexe. On ne peut enchanter qu'une seule à la fois.

Ichor maudit (Sur). Le sang épais et noir d'un myrmyxicus asperge les créatures qui infligent au démon des dégâts au corps à corps (arme perforante, arme tranchante ou arme naturelle). Un jet de Réflexes (DD 26) réussit permet à l'assaillant d'éviter l'aspersion. En cas d'échec, la victime est nauséeuse pendant 1d4 rounds. Toujours en cas d'échec, les créatures d'alignement bon touchées par cet ichor subissent 2d6 points de dégâts impies lors du premier contact. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le myrmyxicus bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

SKULVYN

Extérieur (aquatique, Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 15 m
Classe d'armure : 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +4/+12
Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d8+4) ; ou queue (+7 corps à corps, 1d4+4 plus hémorragie)
Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+2) ; ou 4 queues (+7 corps à corps, 1d4+4 plus hémorragie)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : aura de lenteur, hémorragie
Particularités : Extérieur, odorat, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à la magie (12), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 15, Int 5, Sag 8, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +6, Discrétion –1*, Natation +19, Perception auditive +6,
Dons : Attaques multiples, Attaques réflexes
Environnement : milieux aquatiques (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou banc (2–12)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 5–12 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le skulvyn est un démon bestial qui hante les mers putrides des Abysses à la recherche de proies à tourmenter et à dévorer.

Il ressemble à un lézard effilé aux nageoires griffues. Sa tête de serpent est dotée d'une large gueule et de gros yeux noirs bulbeux. Il est pourvu de quatre longues queues capables de le propulser dans l'eau à grande vitesse. En outre, ses piquants caudaux constituent des armes redoutables.

L'aspect le plus déroutant d'un skulvyn est certainement son étrange aura d'énergie magique qui ralentit ses adversaires. Le monstre en tire généralement le meilleur parti possible en restant hors de portée de la proie ralentie, la laissant saigner à mort.

Les skulvyns parlent l'abyssal

Combat

Habituellement, les skulvyns chassent en banc et concentrent toutes leurs attaques sur une même cible. Ils se rassemblent pour attaquer pendant un round, puis s'éloignent avec un malin plaisir pour observer leur victime agoniser de ses nombreuses blessures.

Les armes naturelles d'un skulvyn, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un skulvyn en jetant un sort de *convocation de monstres V*.

Aura de lenteur (Sur). Les créatures vivantes qui s'approchent à 9 mètres ou moins d'un skulvyn doivent effectuer un jet de Volonté (DD 12) sous peine d'être ralenties pendant 4 rounds. Tous les skulvyns sont immunisés contre cette aura. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre l'aura de lenteur de ce skulvyn pendant 24 heures. Enfin, celles qui entrent dans la zone d'effet de plusieurs auras de lenteur doivent effectuer un jet de sauvegarde contre chacune. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Hémorragie (Ext). Toute créature vivante blessée par la queue d'un skulvyn est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round suivant. Plusieurs blessures provoquent des hémorragies cumulatives (2 points par round pour 2 blessures, etc.). Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 15), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison.

Odorat (Ext). Un skulvyn peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur

Compétences. Le skulvyn bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

WASTRILITH

Extérieur (aquatique, Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG
Dés de vie : 15d8+60 (127 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 24 m
Classe d'armure : 25 (–2 taille, +4 Dex, +13 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +15/+32
Attaque : morsure (+22 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance : morsure (+22 corps à corps, 2d6+9) et 2 griffes (+17 corps à corps, 2d4+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, souffle
Particularités : délivrance de convocation, Extérieur, immunité contre l'eau, immunité contre le froid, maîtrise de l'Eau, résistance à la magie (20), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +13, Vol +12
Caractéristiques : For 29, Dex 18, Con 19, Int 14, Sag 12, Cha 19
Compétences : Art de la magie +18, Bluff +18, Concentration +18, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (plans) +15, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +15, Diplomatie +20, Discrétion +10, Évasion +18, Intimidation +28, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Natation +31, Perception auditive +15, Survie +1 (+3 dans les autres plans)
Dons : Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer
Environnement : milieux aquatiques (Abysses)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 16–21 DV (taille TG), 22–45 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les wastriliths sont les redoutables seigneurs des milieux aquatiques des plans inférieurs. Distants et réservés, ils règnent sur leur domaine d'une main de fer.

Un wastrilith a l'apparence d'une anguille à l'air malicieux et mauvais dotée d'un torse humanoïde. Son long corps segmenté s'achève par une puissante queue. Ses énormes yeux bulbeux ne cillent jamais et sa gueule est remplie de dents acérées.

Brutaux et arrogants, les wastriliths aiment gagner la loyauté de leurs sujets en les intimidant. Dans le plan Matériel, ils bâtissent de magnifiques palais sous-marins d'où ils terrorisent les routes de navigation et les autres races aquatiques. Ils n'ont pas besoin de manger, mais n'en adorent pas moins dévorer les elfes aquatiques, hommes-poissons et autres créatures aquatiques intelligentes. En plus de leurs us meurtriers, ils encouragent les êtres maléfiques à entamer des carrières de pirates et de maraudeurs en leur offrant toute l'aide dont ils ont besoin.

Les wastriliths parlent le commun, l'abyssal et l'aquatique.

Combat

Les wastriliths préfèrent laisser leurs sbires se battre à leur place. En général, ils convoquent tout un assortiment de créatures aquatiques chargées de combattre et utilisent leurs formidables pouvoirs magiques a distance respectable.

Les armes naturelles d'un wastrilith, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un wastrilih en jetant un sort de *convocation de monstres IX*.

Pouvoirs magiques. *Blasphème* (DD 21), *contrôle de l'eau, détection de la Loi, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (lui-même uniquement), *lecture de la magie, mur de glace* (DD 18), *profanation, sanctification maléfique, suggestion* (DD 17), *télékinésie* (DD 19), *ténèbres maudites* (DD 18), *ténèbres profondes, téléportation suprême* (uniquement lui-même plus charge 50 kilos d'objets) et *terreur* (DD 18), à volonté ; *aura maudite* (DD 22), 3 fois/jour Niveau 15 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Trois fois par jour, le démon peut lancer *convocation de monstres IX* comme un magicien de niveau 17. Cependant, il ne peut appeler que des créatures aquatiques ou relevant de l'eau, comme des requins ou calmars fiélons, ou des élémentaires de l'Eau

Souffle (Sur). Cône d'eau bouillante, 3d10 points de dégâts, 18 mètres, 1 fois/1d4 rounds , jet de Réflexes (DD 21) pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Délivrance de convocation (Ext). S'il est appelé via un sort de *convocation de monstres*, le wastrilith peut effectuer un test de Sagesse opposé pour se libérer de l'aspect coercitif du sort. En cas de succès, il saccage tout et attaque son convocateur.

Immunité contre l'eau (Ext). Les wastriliths sont immunisés contre les attaques basées sur l'eau.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Le wastrilith bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau.

Télépathie (Sur). Le wastrilith peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Vulnérabilité au feu. Les wastriliths subissent 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'ils aient droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'ils le réussissent ou non

Compétences. Le wastrilith bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

DÉSENCHANTEUR

Créature magique de taille TG
Dés de vie : 16d10+64 (152 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 30 (–2 taille, +6 Dex, +16 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +16/+37
Attaque : queue (+21 corps a corps, 1d10+5) ; ou langue (+21 corps à corps, voir description)

Attaque à outrance : queue (+21 corps à corps, 1d10+5) et 2 sabots (+15 corps à corps, 1d8+2) , ou langue (+21 corps à corps, voir description)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec la langue)

Attaques spéciales : absorption de magie, constriction (2d6+6), désenchantement, étreinte, substance adhésive

Particularités : détection de la magie, réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +14, Vol +7

Caractéristiques : For 21, Dex 23, Con 18, Int 5, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion –2, Perception auditive +7, Saut +9

Dons : Arme de prédilection (langue), Arme de prédilection (queue), Attaque en finesse, Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du désarmement

Environnement : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17–25 DV (taille TG), 26–51 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Les désenchanteurs sont le fruit d'une expérience menée par quelques généraux désespérés qui souhaitaient disposer d'une créature capable d'amoindrir les forces magiques de leurs adversaires. Cette expérience n'eut que trop de succès et de nombreux désenchanteurs échappèrent à leurs créateurs. Aujourd'hui, ils errent à la recherche de magie à dévorer.

Le désenchanteur est un quadrupède puissamment bâti doté d'un long cou et d'une grande tête. Il est pourvu d'une queue robuste dont l'extrémité prend la forme d'une boule noueuse de la taille d'une tête humaine. Son cuir est recouvert d'écailles argentées qui scintillent à la lumière du soleil. Sa plus impressionnante caractéristique est sa langue, qui mesure près de 4,50 mètres de long. Elle est très résistante et flexible, mais également fourchue en son extrémité.

Créature revêche de nature, le désenchanteur est toujours affamé. Il sent les auras magiques les plus puissantes jusqu'à 15 kilomètres de distance et est inévitablement attiré par celles-ci. Il ignore totalement les individus dépourvus de magie et s'en va au petit trop quand il ne trouve pas de nourriture, même si on l'attaque.



Désenchanteur

COMBAT

Le désenchanteur fait preuve d'une grande férocité au combat, s'intéressant avant tout aux adversaires qui ont les bras chargés d'objets magiques. Il s'attaque d'abord au personnage qui possède l'objet le plus puissant, s'en emparant à l'aide de sa langue pour accroître ses forces. Parfois, il tente de désarmer son adversaire avant de s'enfuir s'il s'agit d'un objet particulièrement puissant, ne revenant que lorsqu'il en a absorbé toute la magie.

Ce faisant, rien ne l'empêche d'attaquer à l'aide de ses sabots et de sa puissante queue. Il lui arrive donc de se débattre sauvagement tout en se nourrissant. Souvent, il profite de sa langue pour agripper son adversaire et user de constriction.

Absorption de magie (Sur). Si le désenchanteur touche un adversaire à l'aide de son attaque de langue, il absorbe la magie des objets de sa victime. Il affecte ceux-ci dans l'ordre suivant : bouclier, armure, casque, objet tenu en main, cape, arme au fourreau, bracelets, vêtements, bijoux (ce qui inclut les anneaux), puis le reste.

Le désenchanteur peut décider de laisser sa langue collée à l'objet jusqu'à ce que toute sa magie soit absorbée. Chaque round entier où la langue est ainsi attachée à l'objet, le désenchanteur absorbe une propriété spéciale ou 1 point de bonus d'altération, ou 10 % à 40 % (1d4x10 %) de ses charges restantes pour ce qui est des baguettes, par exemple. Pour chaque absorption ainsi réalisée, le monstre gagne 10 points de vie temporaires.

L'adversaire du désenchanteur a droit à un test de Force (DD 23) pour retirer l'objet de sa langue. Quand il est ainsi collé à un objet, le monstre peut tout de même attaquer à l'aide de ses sabots et de sa queue. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte, le désenchanteur écrase l'adversaire qu'il a agrippé à l'aide de sa langue, lui infligeant 2d6+6 points de dégâts contondants.

Désenchantement (Sur). Les armes magiques qui touchent un désenchanteur lui infligent les dégâts habituels, mais il leur faut réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de perdre une partie de leurs pouvoirs. En cas d'échec, l'arme perd à jamais une propriété spéciale (à tirer au hasard). Si elle n'en a plus (ou si elle n'en avait pas), son bonus d'altération est réduit de 1 point pour toujours. Les objets magiques ainsi désenchantés n'octroient pas au monstre de points de vie temporaires comme le fait le pouvoir d'absorption de magie (voir plus haut).

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le désenchanteur doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de son attaque de langue. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et use de constriction dans le même round.

Substance adhésive (Ext). La langue du désenchanteur est recouverte d'une puissante substance adhésive qui lui permet d'agripper créatures et objets pour se nourrir. Cette substance lui confère un bonus de +8 aux tests de lutte et aux tentatives de désarmement

Détection de la magie (Sur). Le désenchanteur est toujours conscient des auras magiques présentes dans un rayon de 18 mètres. Il détermine instantanément leur nombre, leur intensité et leur localisation. Pour le reste, ce pouvoir est semblable au sort du même nom.

DIABLE

Les Neufs Enfers de Baator abritent de nombreuses créatures fiélon. Les plus nombreuses d'entre elles sont les baatezus, célèbres pour leur force, leur tempérament malfaisant et leur organisation aussi efficace qu'impitoyable. Parmi eux, on trouve les pæliryons et les xerfilstyx. Si ces deux espèces de diables disposent de pouvoirs redoutables, elles n'en sont pas moins différentes l'une de l'autre.

COMBAT

Pæliryons et xerfilstyx entament tout combat en usant de leurs pouvoirs magiques. Ensuite, ils ont recours à leurs attaques spécialisées pour achever leurs adversaires

Extérieur. Les diables bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Traits des baatezus. Les baatezus possèdent les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description) :

- Immunité contre le feu et le poison
- Résistance à l'acide (10) et au froid (10)
- *Vision dans les ténèbres (Sur).* Ils voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.
- *Convocation (Mag).* Les baatezus peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de baatezu convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

PÆLIRYON

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille TG
Dés de vie : 18d8+90 (171 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 6 m, vol 30 m (médiocre)
Classe d'armure : 36 (–2 taille, +3 Dex, +20 naturelle, +5 parade), contact 16, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte : +18/+33
Attaque : ongles (+23 corps à corps, 2d6+7/17–20/x3 plus déformation)
Attaque à outrance : 2 ongles (+23 corps à corps, 2d6+7/17–20/x3 plus déformation) et morsure (+21 corps à corps, 2d8+3)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (9 m avec les ongles)
Attaques spéciales : *convocation de baatezus*, crinques augmentés, déformation, odeur intoxicante, ongles, pouvoirs magiques, rabaissement
Particularités : détection de l'invisibilité, don des langues, Extérieur, immunité contre le feu et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/Bien et argent), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), traits des baatezus, vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +16, Vol +16
Caractéristiques : For 25, Dex 16, Con 20, Int 18, Sag 21, Cha 21
Compétences : Bluff +23, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +25, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (plans) +22, Déguisement +23 (+25 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +21, Détection +25, Diplomatie +9, Discrétion +13, Falsification +22, Intimidation +25, Perception auditive +25, Psychologie +23, Renseignements +28, Survie +5 (+7 dans d'autres plans)
Dons : Attaques multiples, Pouvoir magique rapide, Science du critique (ongles), Talent (Connaissances [folklore local]), Talent (Renseignements), Vigilance, Vol stationnaire
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou troupe (2–4 plus 2–3 diantrefosses, 2–6 diables cornues et 3–8 diables barbelés)
Facteur de puissance : 22
Trésor : pièces normales, biens précieux (x2), objets (x2)
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 19–27 DV (taille TG), 28–54 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —



Pæliryon

Les pæliryons sont persuadés que le renseignement est la clef du pouvoir. Gérant habituellement de vastes réseaux

d'espionnage dans de nombreux plans, ils disposent de sbires partout où des informations sont susceptibles de faire progresser leurs desseins.

La couleur de peau d'un pæliryon va du verdâtre au rose pâle. Il mesure près de 6 mètres de haut, mais c'est son obésité qu'on remarque avant tout. De grosses ailes de chauve-souris émergent de son dos, et il émane de lui une odeur de cadavre et de soufre. Le corps de ce diable combine des éléments de l'anatomie masculine et féminine. Cependant, sa caractéristique la plus déroutante est certainement son visage. En effet, sa face hideuse arbore une large gueule pourvue de dents acérées. Verrues et furoncles parsèment ce visage, maquillé de manière à parodier les charmes d'une courtisane. Une épaisse couche de fard rouge est appliquée sur ses joues, ses lèvres étincellent de reflets cireux et ses grands yeux de reptile sont cerclés de bleu. Pour couronner le tout, ses longs ongles sont teintés d'un rouge vif qui jamais ne s'évanouit.

Les habitants du plan Matériel croisent rarement le chemin d'un tel monstre, car il préfère œuvrer dans les coulisses, d'où il orchestre de tyranniques prises de pouvoir et manipule le cours des événements par l'intermédiaire de ses nombreux séides. Peu d'individus ont déjà réussi à traiter avec ce type de diable, et plus rares encore sont ceux qui ont survécu à la rencontre. Quand un pæliryon estime qu'il est nécessaire d'intervenir directement, c'est généralement parce que son plan a mal tourné et que la créature est sur le sentier de la guerre.

Les pæliryons parlent l'infernal, le céleste, le commun, le commun des Profondeurs et le draconien.

Combat

Le pæliryon commence presque toujours ses combats en usant de l'un de ses nombreux pouvoirs magiques. Il vise d'abord les lanceurs de sorts et les adversaires qui usent d'attaques à distance, puis plane au-dessus des combattants qu'il lacère de ses griffes, estropiant et déformant les adversaires les plus robustes.

Les armes naturelles d'un pæliryon, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, un pæliryon peut appeler automatiquement 4 lémures, 4 diables osseux, 4 diables barbus, 2 érinyes, 2 diables cornus ou 2 diables gelés (au choix du monstre). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 9e niveau.

Critiques augmentés (Ext). L'attaque d'ongles du pæliryon peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 17–20 au dé (en raison de ce pouvoir et du don Science du critique). En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

PÆLIRYONS ET *GUIDE DE L'ORIENT*

Si vous exploitez le *Guide de l'Orient* au sein de votre campagne, le pæliryon fait un bon oni de l'Outremonde. Il acquiert le sous-type Outremonde, mais perd le sous-type Loi. Sa valeur de Souillure est égale à 12. Il perd les traits des baatezus (ce qui inclut son immunité contre le feu et le poison), mais il bénéficie des particularités des oni, qui incluent une résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10), ainsi qu'un pouvoir de transformation. Il gagne également le pouvoir de régénération (3). Enfin, les armes en jade et en cristal de la famille Kuni, ainsi que les armes honorables ou bénies dotées d'un bonus d'altération de +4 au moins, lui infligent des dégâts normaux.

Déformation (Sur). Le pæliryon peut altérer et déformer ses victimes en les frappant à l'aide de ses ongles. Celles-ci doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 24). En cas de réussite, la cible subit simplement les dégâts de l'attaque. En cas d'échec, elle subit en plus un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Odeur intoxicante (Sur). Toute créature s'approchant à 9 mètres ou moins d'un pæliryon doit effectuer un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être intoxiquée par l'aura méphitique du monstre. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *brume mentale* (niveau 20 de lanceur de sorts). L'effet persiste tant que la victime reste dans un rayon de 9 mètres du diable, et pendant 2d6 rounds ensuite. En cas de succès, la créature est immunisée contre l'odeur intoxicante de ce diable précis pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Ongles (Ext). Les ongles de ce diable sont ses armes les plus meurtrières. Ceux-ci sont fortement extensibles, si bien qu'il peut frapper des adversaires situés à 9 mètres de distance, comme s'il disposait de l'allonge nécessaire. En plus de subir les dégâts normaux, ses cibles risquent d'être victimes de son attaque spéciale de déformation. Le pæliryon peut étendre et rétracter ses ongles à volonté (action libre).

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite* (DD 23), *blasphème* (DD 22), *boule de feu* (DD 18), *cercle magique contre le Bien* (DD 18), *charme-personne* (DD 16), *coquille antivie* (DD 21), *création de mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, dissipation suprême, esprit impénétrable* (DD 23), *flammes, image accomplie* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 18), *invisibilité suprême* (DD 19), *métamorphose, mur de feu, profanation, sanctification maléfique, suggestion* (DD 18) et *téléportation suprême* (lui-même uniquement plus 25 kilos d'objets) à volonté ; *baiser du vampire* (DD 18), *écran* (DD 23), *énergie négative, image permanente* (DD 18), *nuée de météores* (DD 24) et *traversée des ombres* (DD 21), 3 fois/jour ; *capture d'âme* (DD 24), *décret* (DD 22), *emprisonnement* (DD 24), *implosion* (DD 24), *injonction suprême* (DD 20), *interdiction, mot de rappel* (DD 21) et *rejet du Bien* (DD 20), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rabaissement (Ext). Au prix d'une action libre, le pæliryon est capable de rabaisser ses adversaires en leur proférant insultes et épithètes qui cernent parfaitement leurs peurs. Il s'agit d'un effet mental dont le diable est le point d'origine et qui prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Tous les adversaires qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être étourdis pendant 1 round. En cas de réussite, les intéressés doivent néanmoins effectuer un nouveau jet chaque round si le pæliryon continue de les rabaisser. Après avoir été étourdis, les sujets sont secoués pendant 3d4 rounds. Toutefois, ils ne peuvent alors plus être étourdis par ce même pæliryon pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Détection de l'invisibilité (Sur). Les pæliryons bénéficient en permanence d'un effet de détection de l'invisibilité, qui fonctionne sur le même principe que le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

Don des langues (Sur). Les pæliryons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 20 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Odorat (Ext). Un pæliryon peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

XERFILSTYX

Extérieur (aquatique, baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille TG
Dés de vie : 15d8+105 (172 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), creusement 6 m, vol 18 m (médiocre), natation 18 m
Classe d'armure : 29 (–2 taille, +1 Dex, +20 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28
Attaque de base/lutte : +15/+32
Attaque : griffes (+23 corps à corps, 2d4+9)
Attaque à outrance : 2 griffes (+23 corps à corps, 2d4+9), morsure (+21 corps à corps, 1d8+4), queue (+20 corps à corps, 1d8+4) et cornes (+20 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : absorption de sang, aura de terreur, *convocation de baatezus*, fixation, lancer, pouvoirs magiques, souffle, vol de souvenirs
Particularités : amphibie, connaissances, Extérieur, guérison accélérée (5), immunité contre le feu, le froid et le poison, immunités, réduction des dégâts (15/Bien et argent), résistance à l'acide (10), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), traits des baatezus, vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +16, Vol +14
Caractéristiques : For 29, Dex 12, Con 25, Int 14, Sag 20, Cha 19
Compétences : Art de la magie +22, Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (plans) +20, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +19, Détection +23, Diplomatie +6, Discrétion +11*, Fouille +20, Intimidation +6, Natation +33, Perception auditive +23, Survie +5 (+7 pour suivre une piste ou dans d'autres plans)
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Science de la bousculade
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou troupe (1–2 plus 1–2 diantrefosses, 3–4 diables cornus et 3–6 diables barbelés)
Facteur de puissance : 18
Trésor : pièces normales, biens précieux (x2), objets (x2)
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 16–22 DV (taille TG), 23–45 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les xerfilstyx sont les voleurs de souvenirs et les gardiens des pensées. Résidant principalement sur les berges du Styx, sur Avernus, la première strate de Baator, ils en surveillent les rivages.

Le xerfilstyx ressemble à un diable classique de la tête à la taille. Il dispose d'un torse et de bras humanoïdes musclés. Sa tête arbore une grande bouche aux dents saillantes et deux grosses cornes noires jaillissent de son front. Ses mains sont pourvues de longues griffes incurvées. Enfin, de gigantesques ailes de chauve-souris bleues poussent dans son dos.

A partir de la taille, ce diable ressemble à une limace géante. La partie inférieure de son corps glisse au sol, laissant derrière elle une épaisse traînée de bave. Sa peau est d'un bleu pâle quasi translucide. De grosses veines rouges , parfaitement visibles sous la peau, parcourent l'ensemble de son corps.

Les xerfilstyx sont complètement fous. Ils nagent souvent dans le Styx, et le bombardement permanent des souvenirs d'âmes perdues dont ils sont victimes les a tous rendus déments. Ils prennent ombrage des créatures qui tentent de s'aventurer sur le Styx, prenant souvent le temps de les observer de loin pour évaluer leurs forces avant de passer furieusement à l'attaque. Même les autres diables ont tendance à les éviter, car leur folie les rend particulièrement imprévisibles, surtout aux yeux des habitants loyaux de Baator.

Les xerfilstyx touchent à toutes les langues. D'ailleurs, il leur arrive souvent de passer d'une langue morte à un langage contemporain au beau milieu d'une phrase.

Xerfilstyx

AS

Combat

Les xerfilstyx débutent presque toujours un combat en usant de quelques pouvoirs magiques offensifs. Cependant, rien ne leur fait plus plaisir qu'un bon carnage, et ils se jettent rapidement dans la mêlée. À Baator, ils cherchent toujours à attirer leurs adversaires vers le Styx avant d'exploiter le pouvoir qui leur permet de les jeter dans les eaux du fleuve. Dans le cas contraire, ils tentent d'agripper un ennemi à l'aide de leur queue afin de lui dérober sang et souvenirs.

Les armes naturelles d'un xerfilstyx, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Absorption de sang (Sur). Un xerfilstyx peut sucer le sang d'une victime vivante au moyen des minuscules ventouses de sa queue, infligeant une diminution permanente de 1d4 points de Constitution par round où il reste fixé à celle-ci.

Aura de terreur (Sur). Au prix d'une action libre, le xerfilstyx peut produire un effet de terreur qui affecte toutes les créatures

situées dans un rayon de 9 mètres. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté (DD 22) pour ne pas subir les effets du sort *terreur* (niveau 20 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable pendant 24 heures. Tous les baatezus sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Convocation de baatezus (Mag). Deux fois par jour, un xerfilstyx peut appeler 4 lémures, 4 diables osseux, 4 diables à chaînes, 4 chats d'enfer, 2 érinyes, 2 diables gelés ou 2 diantrefosses (au choix du monstre). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 9e niveau.

Fixation (Ext). Quand un xerfilstyx touche à l'aide d'une attaque de queue, celle-ci se fixe à l'adversaire en plus d'infliger les dégâts habituels. Ensuite, elle l'attire dans l'espace occupé du diable (sans provoquer d'attaque d'opportunité), à moins que le sujet n'arrive à se libérer, ce qui l'oblige à réussir un test d'Évasion (DD 30) ou de Force (DD 26). Un xerfilstyx fixé à une victime pendant 1 round peut commencer à lui dérober sang et souvenirs via la multitude de ventouses qui recouvrent sa queue. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Lancer (Ext). Après avoir réussi une attaque de charge, le xerfilstyx a droit à une tentative de croc-en-jambe automatique. S'il remporte le test de Force opposé qui s'ensuit, il peut le soulever à l'aide de ses cornes et le jeter à terre dans l'une des cases qu'il contrôle. En plus des dégâts dus à la charge, la cible subit 1d6 points de dégâts de chute. Les personnages dotés de la compétence Acrobaties peuvent effectuer un test de compétence (DD 15) pour éviter ces dégâts et retomber sur leurs pieds, mais seulement s'ils ne sont pas pris au dépourvu.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 25), *blasphème* (DD 24), *cercle magique contre le Bien* (DD 20), *charme-personne* (DD 18), *cône de froid* (DD 22), *confusion* (DD 21), *détection de la magie*, *détection du Bien*, *dissipation de la magie*, *image accomplie* (DD 20), *immobilisation de personne* (DD 20), *invisibilité suprême*, *métamorphose*, *mur de glace* (DD 21), *mythes et légendes*, *profanation*, *rejet du Bien* (DD 22), *sanctification maléfique*, *suggestion* (DD 20), *télékinésie* (DD 22), *téléportation suprême* (lui-même uniquement plus 25 kilos d'objets) et *tempête de grêle*, à volonté ; *aliénation mentale* (DD 24), *mot de pouvoir aveuglant* et *nuée de météores* (DD 26), 2 fois/jour ; *absorption d'énergie* (DD 26) et *prémonition* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Le xerfilstyx peut cracher un mélange bouillant de sang et d'eau du Styx (cône de 15 mètres de long, action libre). Pour utiliser cette attaque, le diable doit avoir absorbé le sang de l'une de ses victimes durant la journée écoulée. Les dégâts dépendent en effet de la diminution permanente de Constitution infligée durant ce laps de temps. Pour chaque point absorbé, le souffle inflige 1d8 points de dégâts (maximum 20d8 par utilisation). Quand on croise son chemin, un xerfilstyx dispose généralement de 1d6+9 points de Constitution utilisables dans le cadre de ce souffle. Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (DD 24) pour réduire les dégâts de moitié. Ce DD de sauvegarde est lié à la Constitution. En outre, toute créature prise dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine d'être victime d'un effet de *modification de mémoire* (niveau 20 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde lié à la Sagesse) qui efface tout souvenir de la rencontre avec le xerfilstyx jusqu'après le moment où il s'est décidé à souffler. Le monstre utilise ce pouvoir pour infliger des dégâts, mais également pour mettre fin à un combat qui prend une mauvaise tournure.

Vol de souvenirs (Sur). Toute créature fixée à la queue d'un xerfilstyx doit réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine de subir les effets d'un sort de *modification de mémoire* (niveau 20 de lanceur de sorts). Cet effet est identique à celui que produit le souffle du monstre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

Amphibie (Ext). Bien que les xerfilstyx soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Connaissances (Ext). Le fait de nager depuis si longtemps dans le Styx explique que les xerfilstyx comptent parmi les créatures les mieux informées de Baator. Ils effectuent donc leurs tests de Connaissances comme s'ils possédaient 10 degrés de maîtrise dans chacune des compétences de ce type. S'ils en souhaitent davantage, ils doivent investir des points de compétence de manière habituelle.

Guérison accélérée (Ext). Le xerfilstyx récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Immunités (Ext). Les xerfilstyx sont immunisés contre les dégâts perforants, le froid, les effets mentaux et tous les effets délétères du Styx.

Compétences. Le xerfilstyx bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Grâce à la couleur de sa peau, il bénéficie également d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion quand il est totalement immergé dans l'eau.

DIABLOTIN

Les diables sont de toutes tailles et de toutes formes. Parmi les plus petits, on trouve les diablotins, de malicieux et diaboliques scélérats qui servent souvent d'assistants, d'espions et de confidents auprès de lanceurs de sorts maléfiques.

La plupart des diablotins correspondent au spécimen décrit dans le *Manuel des Monstres*. Tous les diablotins sont dotés d'ailes de chauve-souris et de cornes tortillées, mais la plupart ont également une queue préhensible pourvue d'un dard mortel. Cependant, il existe des espèces de diablotins dites « spécialisées », dont trois sont présentées ci-dessous.

COMBAT

Tous les diablotins partagent quelques traits, mais leurs techniques de combat diffèrent sensiblement d'une espèce à l'autre selon les pouvoirs précis dont ils disposent.

Les armes naturelles d'un diablotin, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Extérieur. Les diablotins bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le diablotin récupère un certain nombre de points de vie par round (donné dans la description de chacun). Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.



Diablotin euphorique

Diablotin sanguin

Diablotin crasseux

Transformation (Sur). Le diablotin peut se transformer au prix d'une action simple. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le diablotin ne récupère aucun point de vie de par sa transformation et qu'il est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les plus couramment utilisées sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

DIABLOTIN CRASSEUX

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/–6

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4 plus maladie)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : maladie, pouvoirs magiques, puanteur diabolique

Particularités : Extérieur, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au son (20), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 13, Cha 4

Compétences : Decryptage +8, Déplacement silencieux +5, Detection +6, Diplomatie –1, Discrétion +13, Équilibre +5, Escalade +5 (+7 pour grimper à une corde), Évasion +0 (+2 pour échapper à des cordes), Falsification +8, Fouille +8, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6, Psychologie +6, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)

Dons : Vigueur surhumaine

Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers de Baator)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 3–6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Les diablotins crasseux (parfois appelés les « puants ») viennent des Neuf Enfers, mais il n'est pas rare qu'ils servent au sein de guildes de voleurs humaines dans le plan Matériel. Détestés des baatezus de leur plan d'origine, les puants trouvent refuge parmi les criminels qui respectent leurs incroyables talents en matière de contrefaçon. Cependant, tous ceux qui collaborent avec ces créatures tapageuses le font à leur plus grand regret, car les diablotins crasseux sentent plus mauvais encore que les quartiers les plus sales de la ville dans laquelle ils évoluent.

Couverts des pieds à la tête des détritus dans lesquels ils dorment, les puants ressemblent à des diablotins bedonnants au corps flasque et jaunâtre. Une touffe de cheveux sales et gras surmonte leur tête pourvue de petites cornes pointues. Par contre, ils n'ont pas de queue. Enfin, ils mesurent 45 centimètres de haut et pèsent dans les 5 kilos.

Les diablotins crasseux sont des experts en matière de codes, messages chiffrés et autres textes moisis. Ils font donc d'excellents faussaires et traducteurs. Il leur arrive de faire exprès d'introduire des contresens dans des phrases importantes, histoire de s'amuser aux dépens des races soi-disant « propres ».

Tous les diablotins crasseux parlent l'abyssal, le commun, le draconien et l'infernal, mais certains connaissent d'autres langues.

Combat

Les diablotins crasseux préfèrent harceler et humilier un adversaire plutôt que de l'affronter ouvertement. Quand ils se sentent vraiment menacés, ils se rendent invisibles afin de se placer près du plus grand nombre d'adversaires possible et d'utiliser leur pouvoir de puanteur diabolique.

Il est possible d'appeler une telle créature en jetant un sort de *convocation de monstres IV*.

Maladie (Ext). Toute créature touchée par une attaque de griffes du diablotin crasseux doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de contracter la fièvre des marais. Le temps d'incubation est de 1d3 jours, et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Puanteur diabolique (Sur). Trois fois par jour, le diablotin crasseux est capable d'émettre un nuage nauséabond invisible dans une étendue de 6 mètres de rayon. Toute créature qui y est prise doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être nauséeuse pendant 1d6 rounds. En cas de réussite, la cible est immunisée contre le pouvoir de puanteur diabolique de ce diablotin pendant 24 heures. Le nuage se dissipe dès la fin du round, mais une odeur déplaisante persiste ensuite pendant 1 heure. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même), à volonté ; *nuage nauséabond* (DD 10), 1 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

DIABLOTIN EUPHORIQUE

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP
Dés de vie : 4d8 (18 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)
Classe d'armure : 17 (+2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +4/–4
Attaque : dard (+9 corps à corps, 1d4 plus hallucinogène)
Attaque à outrance : dard (+9 corps à corps, 1d4 plus hallucinogène)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : hallucinogène, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, guérison accélérée (3), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (20), transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 11, Int 17, Sag 7, Cha 10
Compétences : Acrobaties +9, Artisanat (alchimie) +18, Bluff +7, Connaissances (une au choix) +10, Crochetage +9, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +9, Discrétion +13, Équilibre +4, Évasion +9, Intimidation +9, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +5, Saut +2
Dons : Arme de prédilection (dard), Attaque en finesse
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers de Baator)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 5–12 DV (taille TP)
Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Les Neuf Enfers sont connus au travers du multivers comme un lieu en proie aux supplices et aux tourments, mais cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas quelques plaisirs à offrir. Roublards et espiègles, les diablotins euphoriques dispensent un mucus hallucinogène à l'aide de leurs doigts fragiles.

Le diablotin euphorique mesure 60 centimètres de haut et pèse 5 kilos tout mouillé. Des cernes profondes entourent ses yeux et il avance d'un pas gauche et mal assuré. Il n'a que la peau sur les os et fait penser à un enfant affamé. De nombreuses traces de piqûre plus ou moins bien cicatrisées parsèment son corps comme autant de preuves de sa dépendance au mucus hallucinogène. Ces diablotins sont les alchimistes et dealers personnels de certaines des plus influentes créatures des plans du Mal.

Ils parlent le commun, le céleste et l'infernal.

Combat

Les diablotins euphoriques aiment se battre, mais le penchant qu'ils ont développé pour leur mucus hallucinogène en fait des combattants imprévisibles. Ils préfèrent généralement rester invisibles pour mieux surprendre les lanceurs de sorts et les piquer.

Il est possible d'appeler une telle créature en jetant un sort de *convocation de monstres IV*.

Hallucinogène (Ext). Toute créature touchée par l'attaque de dard du diablotin euphorique (ce qui vaut également pour lui) reçoit une injection d'une petite quantité d'une puissante substance hallucinogène. La victime doit alors réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine d'être hébétée pendant 2d6 rounds. Elle est alors en proie à une béatitude euphorique et ne peut entreprendre aucune action (mais elle se défend normalement). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même), à volonté ; *image accomplie* (DD 13), 1 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. Les diablotins euphoriques bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Artisanat (alchimie).

DIABLOTIN SANGUIN

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP
Dés de vie : 4d8+19 (37 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (bonne),

Classe d'armure : 14 (+2 taille, –1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +4/–4
Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6 plus venin)
Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6 plus venin)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : malédiction sanglante, pouvoirs magiques, venin
Particularités : Extérieur, guérison accélérée (4), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), transformation, transfusion, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +5
Caractéristiques : For 10, Dex 9, Con 18, Int 11, Sag 12, Cha 13
Compétences : Art de la magie +7, Concentration +8, Détection +8, Diplomatie +8, Escalade +7, Perception auditive +8, Premiers secours +16
Dons : Arme de prédilection (morsure), Robustesse
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers de Baator)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 5–12 DV (taille TP)
Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Comme la plupart des citoyens des Neuf Enfers sont incapables de lancer des sorts de *soins*, les diables ont imaginé un autre moyen pour récupérer des forces au beau milieu d'un affrontement. Les diablotins sanguins, créatures bichonnées, sont composés d'une fine peau et de plusieurs litres de sang. Ce sont en quelque sorte les infirmiers des Enfers.

Les diablotins sanguins sont de corpulentes créatures de forme humaine, aux membres courtauds et aux doigts boudinés. Ils ne mesurent que 60 centimètres de haut mais sont presque aussi larges. Le diablotin sanguin est doté de deux puissantes ailes, mais son poids n'en fait pas un parfait volatile. Ses organes internes flottent littéralement au sein de son torse, noyés dans une mer de sang que renferme un mince épiderme rose et translucide.

Les diablotins sanguins parlent le commun et l'infernal, mais il est difficile de les comprendre en raison des longues dents crochues qui remplissent leur bouche.

Combat

Les diablotins sanguins préfèrent se tenir à l'écart des combats et frapper leurs adversaires de malédiction sanglante.

Il est possible d'appeler une telle créature en jetant un sort de *convocation de monstres IV*.

Malédiction sanglante (Sur). Trois fois par jour, le diablotin sanguin a le droit de désigner un adversaire situé dans un rayon de 9 mètres. Celui-ci doit alors réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être victime de la malédiction sanglante. En cas de succès, la cible est immunisée contre le pouvoir de malédiction sanglante de ce diablotin pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

En cas d'échec, la victime est affectée par une blessure infernale semblable à celle qu'inflige le diable barbu. Chaque coup reçu au corps à corps provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 1 point de vie supplémentaire par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours (DD 16), un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 16) sans quoi le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même), à volonté ; *baiser du vampire*, 1 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Venin (Ext). Le diablotin sanguin inocule son venin (jet de Vigueur, DD 16, annule) chaque fois qu'il parvient à mordre la cible. Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transfusion (Sur). Toute créature qui boit le sang de l'un de ces diablotins regagne 1 point de vie par round complet de transfusion. Le diablotin doit être consentant, et ni lui ni le transfusé ne peuvent entreprendre quelque autre action pendant ce temps. Le diablotin subit 2 points de dégâts par round de transfusion, mais son pouvoir de guérison accélérée lui permet de s'en remettre assez rapidement. S'il est inconscient, le monstre est incapable d'user de ce pouvoir.

Compétences. Les diablotins sanguins bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Premiers secours.

DRAGON SOLAIRE

Dragon de taille G
Dés de vie : 12d12+36 (114 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 36 m (moyenne)
Classe d'armure : 24 (–1 taille, +5 Dex, +10 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +12/+20
Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d8+4)
Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d8+4) et 4 griffes (+10 corps à corps, 2d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura de lumière, énergie lumineuse, souffle
Particularités : forme d'énergie, immunité contre la cécité, réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (20), sens surdéveloppés, traits des dragons, vision aveugle (36 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +11
Caractéristiques : For 18, Dex 20, Con 17, Int 13, Sag 16, Cha 23
Compétences : Acrobaties +20, Déplacement silencieux +20, Détection +18, Discrétion +16, Équilibre +22, Fouille +16, Perception auditive +18, Saut +6
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Enchaînement, Vol stationnaire
Environnement : plaines ou déserts chauds
Organisation sociale : solitaire, couple ou bande (3–6)
Facteur de puissance : 14
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 13–24 DV (taille G), 25–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Le dragon solaire est une dangereuse créature draconienne qui hante les cieux des régions chaudes comme les déserts et autres savanes. Il est capable de transformer tout ou partie de son corps en pure énergie pour terrasser ses proies.

Ce monstre ressemble à un dragon lumineux doté d'écailles étincelantes qui dégagent des vagues de chaleur. En outre, il est pourvu d'ailes de chauve souris qui émettent une lueur vive. Sa tête draconienne arbore des cornes, une gueule dotée de crocs et des yeux qui semblent comme suinter de lumière. Le dragon solaire a huit pattes et il peut se servir de ses quatre membres antérieurs au combat. Enfin, sa queue longue et sinueuse s'achève par un globe d'énergie luisante et palpitante. Il mesure près de 4,50 mètres de long, pour une envergure de plus de 9 mètres.

Dragon solaire

Le dragon solaire passe la majeure partie de son temps dans les airs, planant sur de puissants courants chauds et observant le sol pour y trouver des proies. C'est un monstre carnivore, mais son système digestif transforme la chair qu'il dévore en énergie et en lumière qui est ensuite émise par sa queue, ses yeux et ses ailes. À l'instar de nombreux dragons, il est obsédé par les métaux précieux et les trésors, mais il apprécie plus particulièrement l'or et les gemmes.

Les dragons solaires sont capables de transformer leur corps en énergie brûlante et peuvent ensuite traverser la matière inerte. Ils établissent généralement leur repaire au sein de dunes de sable, où ils se reposent sous forme d'énergie lumineuse. La plupart de ces antres disposent de quelques cavernes où est stocké leur butin.

Les dragons solaires parlent le commun, l'aérien, l'igné et le draconien.

COMBAT

Pour se cacher au vu de tous, le dragon solaire emploie une méthode sans précédent. Comme il émet constamment de la lumière, il se place entre sa victime et le soleil. Il ne reflète alors pas d'ombre et attend le bon moment pour fondre sur sa proie. Contre de puissants ennemis, le dragon solaire préfère rester caché et user de son souffle. Au corps à corps, il exploite pleinement ses attaques d'énergie lumineuse en usant du don Attaque en puissance contre les ennemis pourvus d'une armure.

Aura de lumière (Sur). Le dragon solaire émet constamment de la lumière et éclaire dans un rayon de 72 mètres. Quand il ne peut la dissimuler à l'aide d'une luminosité au moins aussi vive (comme la lumière du soleil), il subit un malus de –20 aux tests de Discrétion. Toute créature observant un dragon solaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être aveuglée pendant 3d6 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Énergie lumineuse (Sur). En entreprenant une action libre, le dragon solaire peut transformer ses quatre griffes avant ou ses crocs en énergie lumineuse, à volonté. Cela lui permet de porter des attaques passant au travers de toute matière inerte (ce qui inclut les créatures artificielles et les morts-vivants).

Souffle (Sur). Le dragon solaire souffle une ligne de 27 mètres de long d'énergie jaune et incandescente tous les 1d4 rounds. Celle-ci inflige 15d8 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 19, demi-dégâts). Ce rayon d'énergie traverse toute matière inerte (ce qui inclut créatures artificielles et morts-vivants) sans lui nuire, mais il affecte bel et bien les créatures vivantes qui se trouvent sur son chemin. Ce souffle inflige des dégâts purement physiques, qui peuvent être contrés par une réduction des dégâts mais pas par une résistance aux énergies destructives. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Forme d'énergie (Ext). Au prix d'une action complexe, le dragon solaire peut transformer son corps en énergie. Sous cette forme, il acquiert le sous-type intangible. Il ne peut alors être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Il peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Immunité contre la cécité (Ext). Le dragon solaire ne peut être aveuglé, que ce soit par des moyens magiques ou ordinaires.

Sens surdéveloppés (Ext). Le dragon solaire voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne) et huit fois plus loin en cas de luminosité normale.

Traits des dragons. Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.



Vision aveugle (Ext). Le dragon solaire manœuvre et combat à l'aide de la vue, mais également de l'ouïe et de l'odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 36 mètres. Le dragon solaire n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

ESPRIT DE L'AIR

Créature magique (Air) de taille G
Dés de vie : 11d10+33 (93 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 12 m, vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure : 26 (–1 taille, +5 Dex, +12 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +11/+19
Attaque : *masse d'armes lourdes +1* (+15 corps à corps, 1d8+5)
Attaque à outrance : *masse d'armes lourdes +1* (+15/+10/+5 corps à corps, 1d8+5), morsure (+12 corps à corps, 1d6+2) et aile (+12 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : immunité contre les effets d'air, odorat, réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +10, Vol +6
Caractéristiques : For 19, Dex 20, Con 17, Int 14, Sag 17, Cha 16
Compétences : Concentration +14, Détection +14, Discrétion +13, Escalade +12, Fouille +13, Perception auditive +14
Dons : Attaques multiples, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Vol stationnaire
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (5–12)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : –


Esprit de l'air

Les esprits de l'air sont des créatures capricieuses qui servent des divinités du vent et du ciel, voire des puissances sans rapport avec les dieux qui s'intéressent aux mêmes attributions. Ils parcourent les régions atmosphériques les plus élevées, les sommets montagneux et les plaines battues par les vents des basses terres. Où qu'il y ait du vent, ces créatures prennent les courants d'air ascendants et volent parmi les nuages.

Un esprit de l'air ressemble à un singe de 3 mètres de haut aux longs doigts qui forment les nervures de ses ailes en éventail. La couleur de sa fourrure va du brun foncé au blond et sa bouche dotée de défenses arbore comme un sourire perpétuel, même quand il se bat. Ses défenses courbées remontent vers son nez puis prennent la direction de ses joues. Sa longue queue préhensile manie le plus souvent une masse d'armes lourde.

Les esprits de l'air élisent domicile dans les régions venteuses. En raison de leur remarquable mobilité, leur territoire s'étend parfois sur des centaines de kilomètres. Les créatures qui les traversent ne sont généralement pas inquiétées, même si ces monstres s'offusquent de temps en temps quand ils sont confrontés à des intrus un peu trop discrets à leur goût.

Les esprits de l'air parlent l'aérien, le draconien et le géant.

COMBAT

Quand la possibilité leur en est offerte, les esprits de l'air combattent en planant. Ils utilisent leurs pouvoir magiques à bonne distance, puis se rapprochent pour passer au corps à corps. Si leur masse d'armes n'est pas assez efficace, ils s'en remettent à leur attaque de cyclone.

Cyclone (Sur). Une fois par jour, l'esprit de l'air peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver pendant un maximum de 10 rounds. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse de vol normale, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 6 mètres à son extrémité et une hauteur de 9 mètres. L'élémentaire peut moduler sa hauteur (en utilisant une action simple pour grandir et rapetisser), mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'esprit de l'air risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine de subir 2d6 points de dégâts. Qu'elle le

réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 20) qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement 2d6 points de dégâts à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

L'esprit de l'air peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'esprit de l'air et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 20) pour pouvoir lancer un sort.

Les DD de sauvegarde sont liés à la Force et incluent un bonus racial de +1.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les esprits de l'air bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures volantes.

Pouvoirs magiques. *Appel de la foudre* (DD 16), *contrôle des vents* (DD 18) et *détection de la magie*, à volonté ; *confusion* (DD 17), *contrôle du climat*, *cyclone* (DD 21) et *vent divin*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Un esprit de l'air lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 7 doté des domaines de l'Air et de la Chance.

Exemple de liste de sorts (6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *création d'eau*, *détection de la magie*, *lumière*, *résistance*, *soins superficiels*, *stimulant* ; 1er — *bouclier entropique**, *brume de dissimulation*, *compréhension des langages*, *convocation de monstres I*, *faveur divine*, *injonction* ; 2e — *aide*, *discours captivant*, *messager animal*, *mur de vent**, *soins légers* ; 3e — *dissipation de la magie*, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique*, *protection contre les énergies destructives** ; 4e — *convocation de monstres IV*, *liberté de mouvement**

* Sorts de domaine. Domaines Air (renvoi ou destruction des créatures de la terre, 7 fois/jour) et Chance (rejouer un jet de dés, 1 fois/jour).

Immunité contre les effets d'air (Ext). L'esprit de l'air est immunisé contre les vents violents et les effets liés à l'air.

Odorat (Ext). Un esprit de l'air peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Les esprits de l'air bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

ESPRIT DES CATARACTES

Fée (aquatique) de taille M

Dés de vie : 5d6+15 (32 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 *cotte de mailles* +1), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : pique de maître (+3 corps à corps, 1d8+3) ; ou hache d'armes de maître (+3 corps à corps, 1d8+2) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8)

Attaque à outrance : pique de maître (+3 corps à corps, 1d8+3) ; ou hache d'armes de maître (+3 corps à corps, 1d8+2) et hachette de maître (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *coup au but* (dans l'eau vive uniquement)

Particularités : amphibie, guérison accélérée (5) (dans l'eau vive uniquement), réduction des dégâts (5/fer froid) (dans l'eau vive uniquement), résistance à la magie (15) (dans l'eau vive uniquement), symbiose, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 16, Int 12, Sag 15, Cha 18

Compétences : Connaissances (nature) +10, Détection +9, Diplomatie +13, Discrétion +10, Natation +17, Premiers secours +9, Psychologie +9, Survie +9 (+11 dans les environnements naturels de surface)

Dons : Combat à deux armes, Science de l'initiative



Esprit des cataractes

Environnement : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 6–8 DV (taille M), 9–15 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Les esprits des cataractes sont des fées de nature solitaire. Ils sont liés aux chutes d'eau, un peu comme les dryades le sont à leur chêne. Ils n'inquiètent jamais les individus qui se baignent ou boivent dans les cascades, mais ils ne pardonnent pas ceux qui polluent ou endiguent le cours d'eau qui alimente leur cataracte. Parfois, ils aident et renseignent les créatures qui sont dans le besoin, du moins tant que les intéressés agissent avec courtoisie et ne nuisent pas à l'eau.

Les légendes parlent d'esprits des cataractes qui séduisent de jeunes femmes venues se baigner ou laver leurs vêtements sur les berges d'une rivière. Le fruit d'une telle union produit un esprit des cataractes qui paraît tout à fait humain jusqu'à ce qu'il devienne adulte, moment auquel il se met en quête d'une chute d'eau.

L'esprit des cataractes ressemble à un bel homme aux traits rudes pourvu d'une barbe et de longs cheveux blancs teintés de bleu. Son regard perçant luit tel un bassin d'eau pure. Il porte une belle cotte de mailles étincelante et manie des armes de bonne facture. Il revêt de magnifiques vêtements et ses splendides bijoux en argent étincellent à la lumière du soleil.

Bien qu'il soit intimement lié à une chute d'eau, l'esprit des cataractes peut quitter sa rivière, même s'il ne s'en éloigne jamais. Il est capable de remonter une cascade à la nage aussi facilement qu'il évolue sur la terre ferme. Bien qu'ils n'aient pas besoin d'abri, la plupart des esprits des cataractes se constituent un repaire confortable et meublé dans la caverne que l'on trouve derrière leur cascade.

Au plus fort de l'hiver, lorsque l'eau gèle, l'esprit des cataractes sombre dans un sommeil profond au sein de sa cascade de glace. Il reste cependant conscient de son environnement et jaillit de la glace pour protéger son cours d'eau si cela est nécessaire.

Ces créatures parlent le commun et le sylvestre.

COMBAT

L'esprit des cataractes préfère se battre quand il se trouve sous la chute d'eau à laquelle il est lié, d'autant que celle-ci lui confère un camouflage. Il attaque à l'aide de sa pique ou de son arc long. S'il est assailli alors que s'il se trouve à l'écart de sa cataracte, il bat en retraite aussi vite que possible

Nombre des pouvoirs spéciaux de cette créature ne fonctionnent que lorsqu'elle se tient dans l'eau « vive ». Cela inclut sa cataracte et la zone qui s'étend sur 2d10x1,50 mètres en aval (voire plus si la chute d'eau est vraiment importante).

Il est possible d'appeler un esprit des cataractes en jetant un sort de *convocation d'alliés naturels V*

***Coup au but* (Mag).** Tant que la fée et son adversaire se trouvent dans le cours d'eau de l'esprit des cataractes, ce dernier bénéficie d'un bonus d'intuition de +20 aux jets d'attaque, comme s'il profitait du sort *coup au but*. La distance qui sépare les protagonistes ne compte pas, mais les facteurs de portée restent applicables.

Amphibie (Ext). Bien que les esprits des cataractes soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il se trouve dans l'eau vive, l'esprit des cataractes récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder

Symbiose (Sur). Chaque esprit des cataractes est intimement lié à une chute d'eau, à tel point qu'il est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. S'il le fait, il tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. La chute d'eau de l'esprit des cataractes ne dégage pas d'aura magique.

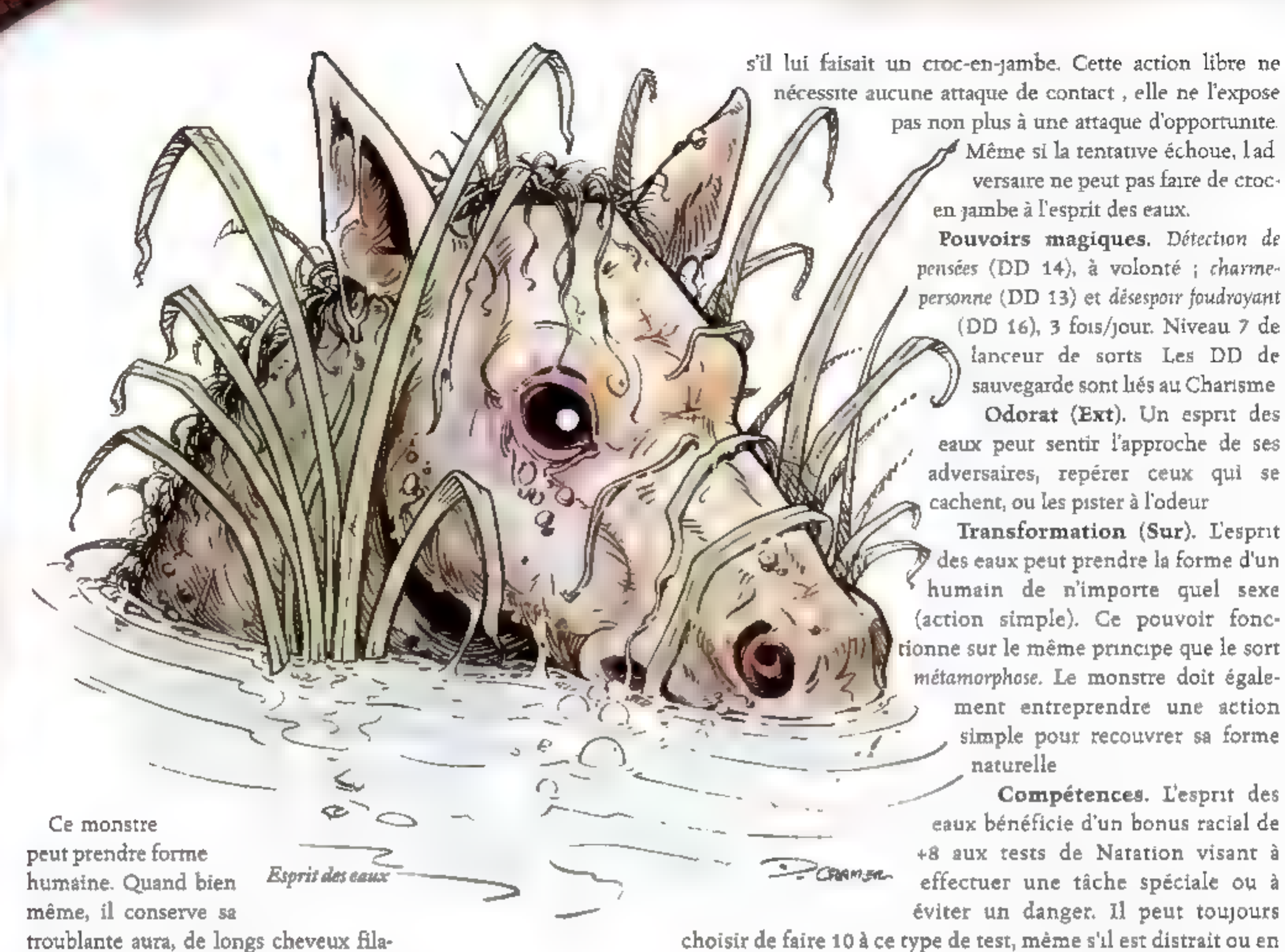
Compétences. L'esprit des cataractes bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

ESPRIT DES EAUX

Fée (aquatique) de taille G
Dés de vie : 10d6+30 (65 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), nage 15 m
Classe d'armure : 22 (–1 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +5/+16
Attaque : sabot (+11 corps à corps, 1d6+7)
Attaque à outrance : 2 sabots (+11 corps à corps, 1d6+7) et morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : croc-en-jambe, pouvoirs magiques
Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu (20), résistance au froid (20), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +6, Vol +10
Caractéristiques : For 24, Dex 13, Con 17, Int 10, Sag 13, Cha 14
Compétences : Bluff +15, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +14, Détection +14, Diplomatie +6, Discrétion +5, Intimidation +4, Natation +20, Perception auditive +14, Psychologie +14
Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : milieux aquatiques et terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Toutes les fées ne sont pas des esprits de la nature farouches et reclus. Ainsi, les esprits des eaux sont des créatures maléfiques assoiffées de sang qui se nourrissent de mutilations et de meurtres. Ils vivent dans les rivières, les lacs, les mares et autres corps d'eau où ils peuvent noyer leurs victimes avant des les dévorer

Sous sa forme naturelle, l'esprit des eaux ressemble à un grand cheval de guerre aux yeux noirs comme du charbon. Son corps dégouline constamment d'eau et est recouvert d'une végétation éparse en décomposition. En outre, une odeur de mort et de pourriture l'accompagne en permanence. Enfin, les chevaux sont nerveux et agités quand ils se trouvent sur le territoire d'un esprit des eaux.


Esprit des eaux

s'il lui faisait un croc-en-jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact, elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe à l'esprit des eaux.

Pouvoirs magiques. *Détection de pensées* (DD 14), à volonté ; *charme-personne* (DD 13) et *désespoir foudroyant* (DD 16), 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Odorat (Ext). Un esprit des eaux peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Transformation (Sur). L'esprit des eaux peut prendre la forme d'un humain de n'importe quel sexe (action simple). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*. Le monstre doit également entreprendre une action simple pour recouvrer sa forme naturelle.

Compétences. L'esprit des eaux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Ce monstre peut prendre forme humaine. Quand bien même, il conserve sa troublante aura, de longs cheveux filamenteux, un regard pénétrant et une grosse voix. La créature enfile alors des vêtements en lambeaux qui sentent le moisi et le poisson pourri.

Sous ce couvert, l'esprit des eaux se fait généralement passer pour un pêcheur, un chasseur ou un voyageur égaré. Sa tactique la plus courante consiste à faire croire qu'il se noie au beau milieu d'un lac pour pousser sa proie à lui venir en aide.

Les esprits des eaux établissent leur repaire dans des mares, lacs, rivières et autres étendues d'eau. Du reste, si un individu prend la peine d'examiner minutieusement les environs de leur territoire, il découvrira de grandes quantités d'os et de carcasses tapissant le sol boueux.

Les esprits des eaux parlent le commun et le sylvestre.

COMBAT

En général, l'esprit des eaux adopte une forme humaine et tente de convaincre ses proies de s'approcher de son repaire aquatique. Parfois, il se contente de les attendre sous la surface de l'eau. Il utilise *charme-personne* pour attirer ses victimes, puis *désespoir foudroyant* pour les affaiblir.

Une fois sa victime suffisamment proche de l'eau, le monstre recouvre sa forme naturelle et passe à l'attaque. Il est passé maître dans l'art du croc-en-jambe contre les proies situées dans l'eau qu'il prend ensuite un malin plaisir à noyer.

On peut appeler un esprit des eaux en jetant *convocation d'alliés naturels IX*.

Croc-en-jambe (Ext). Un esprit des eaux qui parvient à porter une attaque de sabot peut tenter de faire tomber sa proie comme

FAUCON SANGLANT

Créature magique de taille P
Dés de vie : 1d10 (5 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/–2
Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d3+1)
Attaque à outrance : 2 serres (+5 corps à corps, 1d3+1) et bec (+0 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : hémorragie
Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 7
Compétences : Détection +2*, Discrétion +5, Fouille –3, Perception auditive +2
Dons : Attaque en finesse
Environnement : forêts, collines, plaines et montagnes
Organisation sociale : solitaire ou volée (3–12)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : 50 % de biens précieux (gemmes uniquement)
Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)
Ajustement de niveau :

Les faucons sanglants sont de féroces prédateurs carnivores. Ils constituent un danger pour toutes les créatures qui s'aventurent sur leur territoire. Ils adorent chasser et il arrive qu'une volée de ces oiseaux passe à l'attaque alors qu'ils sont parfaitement repus.

Le faucon sanglant mesure 90 centimètres de long environ du bout de son bec crochu à l'extrémité de sa queue. Un adulte a une envergure d'à peu près 2,10 mètres. Ses plumes sont d'un gris terne alors que ses yeux brillent d'un rouge écarlate semblable à la couleur du sang.

Certains experts pensent que les faucons sanglants sont apparentés aux autres rapaces. Cependant, leur soif de chair et de sang frais ne ressemble en rien aux oiseaux de proie habituels.

COMBAT

Généralement, on rencontre les faucons de sang en groupes constitués d'adultes. Cependant, il est possible de croiser le vol d'un jeune adulte qui vient de quitter le nid au sein duquel il est né. Ils s'en prennent à presque toutes les créatures vivantes et dès qu'ils ont goûté au sang, ils ne cherchent plus à prendre la fuite. Ils aiment par-dessus tout le goût de la chair humaine. Ainsi, face à un groupe constitué de plusieurs types de créatures, ils ont tendance à attaquer les humains.

Hémorragie (Ext). Chaque coup porté par le bec ou les griffes d'un faucon sanglant provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 1 point de vie supplémentaire par round. De multiples blessures sont cumulatives et accroissent donc la gravité de l'hémorragie (deux blessures provoquent une perte de 2 points de vie par round, etc.). L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours (DD 10), un sort de *soins* ou de guérison (*guérison suprême*, etc.). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. * Les faucons sanglants bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection en plein jour.

Faucon sanglant

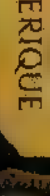
EVOLUTION POSSIBLE DES FAUCONS SANGLANTS

Certains spécimens de faucons sanglants ont une envie particulièrement forte de l'emporter sur leurs adversaires. Quand un faucon sanglant évolue de manière à dépasser 1 DV, il acquiert une particularité du nom de férocité

Férocité (Ext). Le faucon sanglant est un combattant tellement tenace qu'il continue de se battre sans le moindre malus quand il est hors de combat ou mourant

---

FÉERIQUE



Fée de taille M
Dés de vie : 1d6–1 (2 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +0/+0
Attaque : dague (+0 corps à corps, 1d4) ; ou arc court (+1 distance, 1d6)
Attaque à outrance : dague (+0 corps à corps, 1d4) ; ou arc court (+1 distance, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *charme-personne*
Particularités : immunité contre les effets mentaux, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig –1, Vol +2
Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 9, Int 10, Sag 10, Cha 13
Compétences : Bluff +5, Connaissances (au choix) +2, Déplacement silencieux +7, Détection +3, Discrétion +7, Dressage +2, Psychologie +4, Survie +4
Dons : Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les fées sont connues pour la grande curiosité (qui selon certains tourne à l'obsession) qu'elles manifestent à l'égard des humanoïdes et des géants, et il leur arrive même de tomber amoureuses de ceux-ci. Les créatures connues sous le nom de fééeriques sont issues de l'union d'une demi-fée et d'un humanoïde ou d'un géant. (La description des demi-fées apparaît plus haut.)

Les féeriques sont très variées ; certaines sont fines et belles, alors que d'autres sont laides et brutales. Avec leurs oreilles pointues et leur visage en amande, certaines ressemblent à des elfes. D'autres, avec leur peau couverte de verrues et leurs membres disproportionnés, évoquent davantage des trolls. Cependant, toutes les féeriques affichent au moins un trait hors du commun : une chevelure vive, des plumes en guise de sourcils ou une très forte propension à user de rimes, par exemple. Mais quelle que soit leur apparence, toutes les féeriques sont extrêmement charismatiques et attirent toujours l'attention.

Elles n'ont pas de culture commune. Il s'agit d'individus solitaires ou de créatures qui s'immergent dans des sociétés cosmo-



polites, goûtant tout ce que la vie a à leur offrir. Elles sont également attirées par les environnements au sein desquels les autres fées se sentent chez elles. Du reste, la plupart des fées leur font un accueil favorable et les voient comme de lointaines cousines.

COMBAT

Les fériques prennent rarement les combats au sérieux. Elles aiment taquiner leur adversaire, mais peuvent être prises d'une rage sans bornes quand les choses tournent au vinaigre. Quand elles se battent, elles sont habituellement déroutantes et inorganisées.

La plupart des fées tentent de se soustraire aux combats en usant de leur pouvoir de *charme-personne*. En cas d'échec, elles parent les attaques qui leur sont destinées jusqu'à ce qu'elles puissent se mettre à l'abri.

***Charme-personne* (Mag).** Une fois par jour, une féerique peut lancer *charme-personne* (DD 11). Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie de la féerique.

Immunité contre les effets mentaux (Ext). Une féerique est immunisée contre les sorts et effets qui affichent le registre mental.

Compétences. Les fériques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

PERSONNAGES FÉERIQUES

Les classes de prédilection des fériques sont le barde et le roublard, mais celles qui se retirent dans la nature sont généralement des druides ou des rôdeurs. Les prêtres fériques sont rares, car la plupart des fées rejettent l'idée même de culte d'une divinité.

Fériques

FENSIR

Parmi les habitants du plan d'Ysgard, les fensirs sont communément qualifiés de trolls, même s'ils n'ont rien à avoir avec ceux du plan Matériel. Les fensirs sont des géants cultivés et intelligents qui souhaitent qu'on les laisse en paix. Les deux espèces de fensirs sont les suivantes ; les fensirs classiques (hommes et femmes) et les redoutables rakkas, des femmes qui ont subi une horrible transformation qui a fait d'elles de gigantesques brutes en quête de dévastation.

Le soleil est mortel pour les fensirs. En effet, sa lumière les transforme en pierre dès qu'ils y sont exposés. Cette vulnérabilité explique qu'on ne les rencontre hors de leurs demeures recouvertes de gazon qu'après la tombée de la nuit.

COMBAT

À l'instar des autres géants, les fensirs lancent des rochers avec une redoutable efficacité et en ont souvent quelques-uns sous la main.

Jet de rochers (Ext). Tous les fensirs adultes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand ils lancent un rocher. Un fensir normal peut jeter des rochers de 20 à 25 kilos (considérés comme des objets de taille P en ce qui le concerne) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Une rakka peut jeter des rochers de 30 à 40 kilos (objets de taille M). Les rochers ont un facteur de portée de 36 mètres.

Pouvoirs magiques. *Transmutation de la boue en pierre* (DD 13 pour les fensirs, DD 14 pour les rakkas) et *transmutation de la pierre en boue* (DD 14 pour les fensirs, DD 15 pour les rakkas), à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Réception de rochers (Ext). Tout fensir normal peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. (Une rakka peut également attraper des rochers de taille TG.) Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M, 25 s'il est de taille G et 30 s'il est de taille TG (si le projectile a un bonus magique aux jets d'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le fensir doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Quand un fensir est surpris par la lumière du soleil, il est transformé en pierre comme si on lui avait lancé un sort de *pétrification* (pas de jet de sauvegarde). S'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort d'*explosion de lumière* ou de *rayon de soleil*, il doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être également pétrifié (sans compter les effets habituels de l'évocation). Les fensirs ressentent automatiquement tout lever ou coucher de soleil 1 heure avant que l'événement ne se produise.

FENSIR

Géant (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 18 (–1 taille, +1 Dex, +6 naturelle, +2 armure de cuir), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +3/+12
Attaque : grande hache de taille TG (+7 corps à corps, 2d8+7) ; ou rocher (+4 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : grande hache de taille TG (+7 corps à corps, 2d8+7) ; ou rocher (+4 distance, 1d6+5)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : jet de rochers, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : localisation de jumeau, réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité à la lumière du soleil
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 15, Int 13, Sag 12, Cha 7
Compétences : Détection +5, Discrétion +1, Escalade +9, Perception auditive +5, Survie +6
Dons : Préparation de potions (S), Tir à bout portant, Tir de précision
Environnement : quelconque (Ysgard)
Organisation sociale : solitaire, couple, famille (4–6) ou village (11–20 plus 35 % de non-combattants)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +5

La taille d'un fensir varie de celle d'un humain à celle d'un géant des collines. Ce sont des êtres peu séduisants dotés d'une grosse tête et d'un nez énorme. La plupart ont la peau couverte de verrues et de gros yeux noirs mal alignés. En général, ils portent une armure de cuir de belle facture, une veste et un grand chapeau noir en peau de lapin.

Les fensirs ne sont décidément pas des créatures sociables, et ils préfèrent bâtir leurs villages en des lieux reculés comme des falaises bordant l'océan, des montagnes et des marécages. La majorité des grossesses donne naissance à des jumeaux, qui restent proches jusqu'à la fin de leurs jours. En effet, ils entretiennent un lien quasi psychique, chacun sachant en permanence où se trouve l'autre et l'état dans lequel il est. Si l'un meurt, l'autre fera tout pour le venger, même si cela doit l'emmener jusque dans le plan Matériel.

Presque tous les fensirs lancent des sorts. Ceux qui ne font pas montre de ce talent sont chassés de leur famille et parcourent Ysgard sans réel but. Ce sont de puissants devins et ils ont le pouvoir de brasser presque tous les types de potions magiques. Tous savent comment créer une potion capable de rendre leur aspect de chair aux fensirs pétrifiés. Cette potion fonctionne sur le même principe que le sort *transmutation de la pierre en chair*, mais elle n'affecte que les fensirs.

Les fensirs parlent le géant et le commun.

Combat

En raison de leur timidité naturelle, les fensirs restent généralement à bonne distance des intrus qu'ils chassent à grand renfort de rochers et de sorts. Tous ont le pouvoir de *transmutation de la boue en pierre* dont ils se servent pour se constituer des réserves illimitées de projectiles. Ils utilisent également *transmutation de la pierre en boue* pour ralentir leurs ennemis.

Ils attaquent en priorité les créatures qui usent de sorts comme *explosion de lumière* ou *rayon de soleil*.

Sorts. Un fensir lance des sorts profanes comme un magicien de niveau 5. Il s'expose au risque d'échec des sorts profanes correspondant à son armure (10 % dans le cas présent).

Exemple de liste de sorts (4/4/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er — *brume de dissimulation, couleurs dansantes, projectile magique, protection contre la Loi* ; 2e — *force de taureau, ténèbres* ; 3e — *éclair*.

Localisation de jumeau (Ext). Un fensir sait où se



Rakka

Fensir

trouve son jumeau et l'état dans lequel il est comme s'il bénéficiait du sort *rapport*, sans limite de portée. Si la mort du jumeau survient en raison de la malveillance d'une créature, le survivant part à sa recherche comme s'il bénéficiait du sort *localisation de créature*, sans limite de portée.

Personnages fensirs

La classe de prédilection des fensirs est le magicien. Ceux qui prennent des niveaux de magicien les ajoutent à leurs facultés de lanceur de sorts naturelles (niveau 5). Par exemple, un magicien fensir de niveau 3 lance des sorts comme un magicien de niveau 8. Le niveau global équivalent (NGE) d'un fensir est égal à son niveau de classe + 9

RAKKA

Géant (extraplanaire) de taille TG
Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 21 (–2 taille, –1 Dex, +11 naturelle, +3 armure de cuir cloutée), contact 7, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +9/+25
Attaque : coup (+17 corps à corps, 2d6+8) ; ou rocher (+8 distance, 1d6+8)
Attaque à outrance : 2 coups (+17 corps à corps, 2d6+8) ; ou rocher (+8 distance, 1d6+8)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : dernière malédiction, jet de rochers, pouvoirs magiques
Particularités : réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité à la lumière du soleil
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques : For 27, Dex 8, Con 20, Int 3, Sag 15, Cha 8
Compétences : Détection +6, Discrétion –9, Escalade +11, Perception auditive +6, Survie +6
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de précision
Environnement : quelconque (Ysgard)
Organisation sociale : solitaire, famille (1 rakka plus 4–6 fensirs) ou village (1 rakka plus 11–20 plus 35 % de non-combattants)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : +4

Quand une fensir donne naissance à deux enfants, elle a une chance de se transformer en rakka. Si cela lui arrive, elle grandit jusqu'à atteindre 6 mètres de haut et un poids de 3 tonnes. Son intelligence se réduit à une peau de chagrin et sa famille doit battre les alentours pour trouver de quoi la nourrir, histoire de l'apaiser. Souvent, la famille perd la tête et cause toutes sortes de destruction dans le sillage de la rakka. Cependant, elle en prend soin jusqu'à sa mort, qui survient habituellement un an après la transformation.

Quand une rakka meurt, la famille prend les armes et parcourt les étendues sauvages d'Ysgard dans le cadre de ce qu'on appelle la « longue marche ». Ces fensirs représentent alors une véritable menace car ils se livrent au pillage de colère, de chagrin et de confusion


Fhorge

Combat

Ayant perdu la majeure partie de son intelligence, la rakka se contente de frapper à l'aide de ses deux poings énormes ou de jeter des rochers sur ceux qui lui déplaisent.

Elle perd ses facultés de lanceur de sorts, mais conserve ses pouvoirs magiques de fensir.

Dernière malédiction (Sur). Avant de périr, une rakka maudit ceux qui sont responsable de sa mort. Cela fonctionne sur le même principe qu'une *quête* (DD 20 ; niveau 11 de lanceur de sorts). Généralement, cela force le fautif à rembourser sa dette ou à servir la famille de la rakka

Personnages rakkas

La classe de prédilection des rakkas est le barbare. Le niveau global équivalent (NGE) d'une rakka est égal à son niveau de classe + 16. Par exemple, une barbare rakka de niveau 1 est l'équivalent d'un personnage de niveau 17.

FHORGE

Animal (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 12d8+63 (117 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +9/+22
Attaque : morsure (+19 corps à corps, 1d8+13/19–20,

Attaque à outrance : morsure (+19 corps à corps, 1d8+13/19–20)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : charge en puissance, étreinte, rage, secouement
Particularités : férocité, odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10
Compétences : Détection +9, Discrétion –4, Perception auditive +10
Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)
Environnement : côtes, forêts chaudes ou tempérées (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (5–8)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–26 DV (taille TG), 27–39 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le fhorge est un redoutable prédateur des Terres Extérieures. Cousin du sanglier sanguinaire du plan Matériel, il est néanmoins plus résistant, plus vicieux et plus meurtrier. Les fhorges n'ont pas de territoire ; ils battent la campagne et suivent les ressources en nourriture qui leur conviennent le mieux.

Un fhorge adulte mesure 1,50 mètre au garrot et son corps musclé descend graduellement jusqu'à son arrière-train, semblable à celui d'un sanglier sanguinaire. Son pelage est brun, noir ou gris et il a de petits yeux en vrille. Sa caractéristique la plus étonnante est sa tête, et plus précisément sa bouche. En effet, elle domine son visage grimaçant, comme celle du crocodile. Suffisamment grande pour engloutir un humain, elle est pourvue de grandes dents affûtées et de quatre défenses.

L'étrange musculature de la mâchoire d'un fhorge fascine tous ceux qui s'intéressent au monde animal, mais ceux qui ont survécu à une rencontre avec ce monstre ne se montrent pas aussi flatteurs.

COMBAT

La stratégie du fhorge est très claire : il secoue sa victime jusqu'à ce que mort s'ensuive. il commence par charger, agrippe sa proie à l'aide de sa profonde gueule et la secoue jusqu'à ce qu'elle meurt, ou jusqu'à ce que lui-même soit tué par un adversaire.

Charge en puissance (Ext). Lorsque le fhorge charge, il inflige 2d8+18 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le fhorge doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut secouer son adversaire dans le même round.

Rage (Ext). Un fhorge qui subit des dégâts est pris d'une rage de berserker dès son tour de jeu et mord furieusement jusqu'à ce que son adversaire soit tué. Il bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants : DV 12d8+87 (136 pv) ; CA 15, contact 7, pris au dépourvu 15 ; attaque de base/lutte +11/+24 ; Out morsure (+21 corps à corps, 1d8+15) ; JS Vig +15, Vol +8 ; For 33, Con 25. Le monstre ne peut mettre un terme à cette rage de son plein gré.

Secouement (Ext). Un fhorge qui parvient à user de son pouvoir d'étreinte contre un adversaire secoue celui-ci très violemment d'avant en arrière. L'attaque inflige des dégâts de morsure à chaque round jusqu'à ce que la victime parvienne à se libérer ou meure (à moins que le monstre ne soit tué avant).

Férocité (Ext). Le fhorge est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Odorat (Ext). Un fhorge peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

FORMIEN

Disposant d'une société très organisée proche de celle des fourmis, les formiens incluent également des espèces spécialisées, chacune se consacrant à un aspect précis du bien-être de la fourmilière. Hormis la reine, pour laquelle tous les formiens sont prêts à sacrifier leur vie, aucun individu ne compte.

Les trois espèces décrites ci-dessous viennent en plus de celles qui apparaissent dans le *Manuel des Monstres* (ouvrier, soldat, contremaître, myrmarque et reine).

COMBAT

Naturellement agressifs, les formiens cherchent à mettre hors de combat toutes les créatures qu'ils rencontrent. S'ils perçoivent la moindre menace pour leur fourmilière ou leur reine, ils attaquent immédiatement et combattent jusqu'à la mort. Ils se jettent également au combat si un de leurs supérieurs le leur ordonne.

Esprit de fourmilière (Ext). Tous les formiens sont en communication constante tant qu'ils restent à moins de 75 kilomètres de leur reine. Si l'un d'eux a conscience d'un péril, tous les autres sont immédiatement prévenus. Au sein d'un groupe, il suffit qu'un seul formien ne soit pas pris au dépourvu pour qu'aucun ne le soit. De même, il faut tous les prendre en tenaille pour que la manœuvre fonctionne.

Extérieur. Les formiens bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Immunités (Ext). Les formiens sont immunisés contre le froid, la pétrification et le poison.

Résistances (Ext). Tous les formiens bénéficient d'une résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au son (10).

ARMADON

Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille G
Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 25 (–1 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +8/+18
Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d6+6/17–20/x3 plus acide)
Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d6+6/17–20/x3 plus acide), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+3) et dard (+11 corps à corps, 2d4+3)



Armadon

Observateur

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : critiques augmentés, esprit de fourmilière, jet d'acide, venin
Particularités : Extérieur, immunité contre l'acide, le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance à la magie (20), résistance au son (10), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +7
Caractéristiques : For 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +12, Discrétion +8, Équilibre +12, Escalade +17, Perception auditive +12, Saut +17, Survie +12
Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)
Environnement : terre ferme et souterrains (Méchanus)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou troupe (6–11)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 12–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les armadons sont les troupes de choc qui mènent la charge au combat et qui déchiquètent tout ce qui apparaît en travers de leur chemin. Ils sont impitoyables et on leur confie les missions les plus dangereuses.

Imposants et dotés d'une épaisse carapace, les armadons ressemblent davantage à des puces géantes que les autres formiens. Leurs mandibules sont impressionnantes et ils disposent de longs bras qui s'achèvent par de puissantes griffes.

Les armadons ne parlent pas.

Combat

Les armadons se précipitent au plus fort de la mêlée, là où ils infligeront les plus gros dégâts. Généralement, ils commencent par libérer un jet d'acide. Comme ils sont immunisés contre cette énergie destructive, ils n'hésitent pas à user de ce pouvoir si leurs camarades se situent dans la zone d'effet.

Les armes naturelles d'un armadon, ainsi que celles qu'il pourrait manier, sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Il est possible d'appeler un armadon en jetant un sort de *convocation de monstres VII*.

Critiques augmentés (Ext). L'attaque de morsure de l'armadon peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 17–20 au dé (en raison de ce pouvoir et du don Science du critique). En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Jet d'acide (Ext). Tous les 1d4 rounds, l'armadon peut projeter de l'acide dans un rayonnement de 6 mètres de rayon grâce à ses glandes caudales. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 3d8 points de dégâts d'acide. Les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes (DD 18) pour réduire les dégâts de moitié. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Venin (Ext). L'armadon inocule son venin (jet de Vigueur, DD 18, annule) chaque fois qu'il réussit une attaque de dard. Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

OBSERVATEUR

Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M
Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +9/+10
Attaque : dard (+10 corps à corps, 2d4+1)
Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 2d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : esprit de fourmilière, pouvoirs magiques, venin

Particularités : évaluation, Extérieur, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance à la magie (23), résistance au son (10), télépathie (75 m), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +10
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 14, Int 18, Sag 19, Cha 17
Compétences : Artisanat (une au choix) +13, Déplacement silencieux +11, Détection +16, Diplomatie +15, Discrétion +12, Escalade +11, Fouille +13, Perception auditive +16, Psychologie +14, Survie +13 (+15 pour suivre une piste)
Dons : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Méchanus)
Organisation sociale : groupe (2–4) ou section (2–4 plus 7–18 ouvriers et 6–11 soldats)
Facteur de puissance : 11
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 10–13 DV (taille M), 13–27 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Soldat ailé

Un observateur est plus faible qu'un contremaître (voir le *Manuel des Monstres*). Il possède deux paires d'yeux : une grosse sur l'avant du visage, et une petite sur les côtés, ce qui lui confère une périphérique. Ses antennes sont plus grandes que celles des autres espèces et ses bras se terminent par de petites mains fragiles conçues à des fins de manipulation, et non de combat.

À l'instar des contremaîtres, les observateurs n'ont pas de bouche et communiquent via télépathie uniquement. ils connaissent le formien et le commun.

Combat

Les observateurs font tout leur possible pour rester à l'écart des combats. Ils se tiennent en retrait pour déduire les tactiques des intrus et que chaque formien en profite. En plus d'utiliser leur pouvoir d'évaluation, les observateurs tentent de déterminer le nombre des intrus et la magie dont ils disposent.

Les armes naturelles d'un observateur, ainsi que celles qu'il pourrait manier sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Il est possible d'appeler un observateur en jetant un sort de *convocation de monstres IX*.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 17), *clairaudience/clairvoyance*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Chaos*, *vision lucide*, à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin (Ext). L'observateur inocule son venin (jet de Vigueur, DD 16, annule) chaque fois qu'il réussit une attaque de dard. Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Int. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Évaluation (Ext). Le phénoménal esprit de déduction de l'observateur lui permet de cerner les forces et les faiblesses de ses ennemis en quelques instants.

Pour chaque round de combat complet durant lequel un observateur est à même de voir un adversaire, chaque formien qui est en contact avec l'esprit de fourmilière bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque contre l'intrus. Cet effet est cumulatif pour chaque round de combat et n'a pas de limite. Les procédés magiques, comme la *clairvoyance*, ne permettent pas d'exploiter ce pouvoir.

L'effet persiste jusqu'à ce que l'observateur soit tué, sombre dans l'inconscience, soit aveuglé ou ne puisse plus voir la cible pendant 1 round. Le bonus reprend à +1 dès que l'observateur voit de nouveau sa cible.

Le bonus n'augmente pas plus vite si plusieurs observateurs scrutent une même cible. Cependant, les formiens sont capables de traiter les informations issues d'observateurs surveillant plusieurs cibles.

Télépathie (Sur). Un observateur peut communiquer par télépathie avec toute créature douée de langage pour peu qu'elle se situe dans un rayon de 75 mètres.

Vision à 360° (Ext). Les observateurs sont particulièrement vigilants et avisés. Leurs deux paires d'yeux qui jamais ne cillent leur confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il est impossible de les prendre en tenaille.

SOLDAT AILÉ

Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)
Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +6/+8
Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou piquant (+10 distance, 1d4+2/19–20/x3 plus venin)
Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d4+2) et 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1) ; ou 2 piquants (+10 distance, 1d4+2/19–20/x3 plus venin)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : critiques augmentés, esprit de fourmilière, piquants, venin
Particularités : Extérieur, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance à la magie (18), résistance au son (10), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +6
Caractéristiques : For 15, Dex 18, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +10, Discrétion +13, Équilibre +13, Escalade +11, Fouille +9, Perception auditive +10, Survie +10
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Vol stationnaire
Environnement : terre ferme et souterrains (Méchanus)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou troupe (6–11)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 7–16 DV (taille M), 17–18 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le soldat ailé est une version spécialisée du soldat formien standard. Ces troupes prennent leur envol pour partir en reconnaissance, précédant ainsi les forces terrestres, mais également pour affaiblir l'ennemi avant que les troupes régulières n'arrivent. Ils sont légèrement plus petits que les soldats standard. La plus grande partie de leur masse est centrée dans leurs ailes, qui ont une envergure d'environ 3 mètres. À la place d'un dard, le soldat ailé possède une fine queue dotée de piquants qu'il peut projeter sur ses adversaires.

Sur terre, les soldats ailés sont beaucoup plus lents que les soldats classiques, aussi passent-ils la majeure partie de leur temps dans les airs. Du reste, ils peuvent s'y maintenir pendant des heures avant d'être obligés de prendre du repos. Les soldats ailés sont capables de communiquer par le biais de l'esprit de fourmilière, mais ils n'y ont recours que pour relayer plans et tactiques. Ils ne parlent pas.

Combat

Les soldats ailés préfèrent lancer des piquants avant de plonger dans la mêlée. Ils s'en prennent d'abord aux adversaires qui usent d'attaques à distance, puis assaillent les ennemis les plus intimidants physiquement

Les armes naturelles d'un soldat ailé, ainsi que celles qu'il pourrait manier, sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Il est possible d'appeler un soldat ailé en jetant un sort de *convocation de monstres VI*.

Critiques augmentés (Ext). L'attaque de piquants du soldat ailé peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 19–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés

Piquants (Ext). Deux fois par jour, d'un simple coup de queue, le soldat ailé peut projeter deux piquants (action simple). Cette attaque a une portée de 27 mètres (pas de facteur de portée).

Venin (Ext). Le soldat ailé inocule son venin (jet de Vigueur, DD 15, annule) chaque fois qu'il réussit une attaque de piquants. Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de For. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

FURTE

Humanoïde (furte) de taille M
Dés de vie : 2d8 (9 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
CA : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10
Bonus de base/ lutte : +1/+1
Attaque : rapière (+3 corps à corps, 1d6/18–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance : rapière (+3 corps à corps, 1d6/18–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : antidétection innée, camouflage hors pair, sillage furtif
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol -1
Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 11, Int 11, Sag 8, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +15, Discrétion +22
Dons : Attaque en finesse
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou coterie (2–8)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

Furte

Jadis membres de la caste des défavorisés d'un ancien empire, les humains qui allaient devenir des furtes se retirèrent du monde par le biais d'un cérémonial magique qui devait renforcer leur statut « d'intouchables ». Le rituel les dota d'une capacité naturelle de camouflage leur permettant de se fondre à la perfection dans leur environnement.

Les furtes mesurent entre 1,50 et 1,80 mètre, sont dépourvus de pilosité et ne portent de vêtements que s'ils y sont forcés. Il est difficile de déterminer du premier coup d'œil si un furte donné est un mâle ou une femelle. Leur peau grise est douce comme du velours et peut changer de couleur à la faveur des envies de la créature, des bruns les plus ternes aux rouges et jaunes les plus vifs. Il arrive au furte de reproduire le teint « naturel » de la chair humaine et de porter des vêtements pour mieux se mêler à la

LES FURTES ET L'*ATLAS DE GREYHAWK*

Si vous exploitez l'*Atlas de Greyhawk* au sein de votre campagne, la divinité tutélaire des furtes n'est autre que Syrul, déesse associée au mensonge, à la fourberie, à la trahison et aux promesses déloyales. Ses domaines sont : Connaissance, Duperie et Ma

société des hommes. Leurs yeux d'un bleu profond, auxquels manquent les pupilles, suffisent cependant à les identifier, quelle que soit la coloration adoptée.

Bien des furtes sont enclins à commettre d'ahurissants actes de violence et leurs communautés sont généralement dirigées par ceux qui montrent les plus grandes dispositions pour le meurtre sournois. Les rares spécimens qui réussissent d'une manière ou d'une autre à surmonter leurs tendances violentes tentent de survivre en hantant les abords des campements humains, chapardant de la nourriture et du matériel dès qu'une occasion se présente. Aussi bien haïes par les leurs que par les humains, ces créatures pathétiques finissent généralement lynchées par une foule en furie.

Les furtes parlent une forme abâtardie du commun, truffée de mots et de concepts issus de cultures humaines disparues depuis longtemps.

COMBAT

La technique de prédilection des furtes consiste à se soustraire à la vue de leurs ennemis et attendre que ceux-ci se divisent pour pouvoir décimer les plus faibles du groupe. Ils n'hésitent pas à recourir au coup de grâce sur toute victime mourante ou sans défense et n'attaquent jamais s'ils se savent désavantagés par le nombre.

Antidétection innée (Sur). Il est très délicat de détecter les furtes par l'entremise de divinations telles que *clairaudience/clairvoyance* et *localisation de créature*, ainsi que par le biais de sorts de *détection* ou encore d'objets tels qu'une *boule de cristal*. Toute personne qui tente d'espionner un furte doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) pour obtenir un résultat.

Camouflage hors pair (Ext). Les furtes peuvent se mouvoir à leur vitesse maximale (et même courir) tout en évoluant à la dérobée, si bien que leurs déplacements ne leur imposent aucun malus aux tests de Discrétion.

Sillage furtif (Ext). Le DD associé aux tests de Survie visant à suivre la trace d'un furte est augmenté de +10.

Compétences. Les furtes bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus racial de +15 aux tests de Discrétion. Ces avantages ne s'appliquent pas lorsqu'ils portent une armure lourde ou intermédiaire.

LA SOCIÉTÉ DES FURTES

Les furtes se réunissent en petites bandes connues sous le nom de coteries. Ces communautés sont dirigées par le plus cruel et machiavélique de leurs membres (habituellement un assassin ou un maître des ombres) et s'installent généralement à proximité d'un bourg ou d'une cité humaine, que ce soit dans une grotte des alentours, au fond des égouts qui serpentent sous les rues, ou encore dans quelque sous-sol oublié. Les furtes se terrent le jour et ne sortent que la nuit tombée, pour dérober nourriture et autres biens de première nécessité.

De telles expéditions se soldent souvent par d'impressionnantes manifestations de violence, tant les furtes ont le massacre dans le sang. Il semble qu'ils préfèrent assassiner des individus aisés ou d'importance, comme s'ils cherchaient à venger leurs ancêtres, de ceux qui, autrefois, les exclurent.

Comme les allées et venues des furtent laissent rarement des traces, les humains qui constatent le résultat de ces massacres les mettent bien souvent sur le compte de quelque manifestation occulte. Les furtes qui se laissent suivre jusqu'au repaire de leur coterie par mégarde recevront sans délai la sanction capitale de la main impitoyable de leur chef de bande.

Les furtes ont réussi à survivre en parasitant la civilisation humaine, comptant sur la force de leur instinct de survie, que les autres races prennent souvent trop hâtivement pour de la lâcheté. Chaque furte considère sa propre vie comme la chose la plus précieuse au monde et les cas de mères furtes abandonnant leur progéniture afin d'échapper à un danger ne sont pas rares. Ces enfants délaissés s'arrachent à prix d'or parmi les marchands d'esclaves, avant d'être revendus à des citoyens sans scrupules qui les élèveront pour en faire des voleurs ou des assassins à la discrétion des plus imparables.



Gardien

PERSONNAGES FURTES

Bien que le furte moyen soit tout à fait en mesure de causer quelque ennui à des aventuriers aguerris, les représentants de cette race ne s'accomplissent véritablement qu'en acquérant des niveaux de roublard, qui est leur classe de prédilection. Leurs chefs se font généralement roublards/assassins ou roublards/maîtres des ombres, et offrent fréquemment les services de leur coterie aux intrigants peu scrupuleux qui cherchent à supprimer un tiers.

GARDIEN

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 naturelle, +4 armure de cuir), contact 13, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +4/+8
Attaque : coutille (façonnée) (+8 corps à corps, 1d10+6) ; ou marteau de guerre (façonné) (+8 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance : coutille (façonnée) (+8 corps à corps, 1d10+6) ; ou marteau de guerre (façonné) (+8 corps à corps, 1d8+4) et marteau de guerre (façonné) (+3 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec arme à allonge)
Attaques spéciales : arme façonnée, crachat venimeux
Particularités : déplacement corporel, dissolution, esprit de ruche, Extérieur, immunités, odorat, réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (13), résistances, vision aveugle (60 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 15, Sag 9, Cha 16
Compétences : Connaissances (deux au choix) +9, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Détection +6, Discrétion +10, Escalade +19, Évasion +18, Perception auditive +6, Saut +19*
Dons : Attaque éclair (S), Esquive, Souplesse du serpent
Environnement : quelconque (plan inconnu)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), escouade (6–11) ou phalange (12–48)
Facteur de puissance : 7
Trésor : 50 % normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

La plupart des sages sont persuadés que les gardiens sont le fruit d'une tentative de conception d'une race de créatures artificielles visant à servir d'espions ou de protecteurs de connaissances inavouables. Mais à un moment ou un autre, il se passa quelque chose et les gardiens naquirent doués d'un libre arbitre. Aujourd'hui, ils parcourent les plans dans le but d'apprendre les secrets d'autrui et de faire en sorte que nul autre n'y ait accès.

De prime abord, un gardien ressemble à un humain ou un demi-elfe, mais en y regardant de plus près, on constate qu'il s'agit d'un humanoïde glabre et blafard qui évolue de très curieuse manière. En effet, les jointures de ses membres sont capables de plier dans tous les sens. En plus de leur étrange apparence, tous les gardiens sont parfaitement identiques. Chacun porte une armure de cuir sombre et une paire de lunettes noires censée cacher le fait qu'ils sont dépourvus d'yeux.

Les gardiens ont un but qui tourne à l'obsession : découvrir ce que d'autres souhaitent cacher. Leur curiosité est sans limites, mais ils préfèrent se contenter d'observer les connaissances recherchées plutôt que de nouer le moindre lien avec la créature qui les possède. Dès lors qu'ils ont appris tout ce qu'ils peuvent d'une créature, ils tentent généralement de réduire celle-ci au silence afin que nul autre ne puisse découvrir ce qu'elle sait. Malgré ces techniques draconiennes, il est tout à fait possible de négocier avec un gardien, qui respecte toujours ses engagements à la lettre. L'accord type consiste à payer le monstre en lui remettant les informations recherchées plutôt qu'en les échangeant contre d'autres. Aucun gardien ne dévoile ses secrets de son plein gré.

Les gardiens ont des manières brutales et déroutantes, d'autant qu'ils ont du mal à comprendre les subtilités des autres cultures.

LE VENIN DES GARDIENS

Contact, DD 14 ; dégâts initiaux : état nauséeux pendant 2d6 rounds ; dégâts secondaires : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution ; Artisanat (fabrication de poison), DD 20 ; Prix : 1 200 po. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Ils sont obnubilés et obsédés par une idée fixe, ce qui explique que d'autres créatures les trouvent déconcertants, même quand ils tentent de faire preuve de diplomatie.

Les gardiens prennent rarement la parole, car ils communiquent entre eux par télépathie, mais ils parlent le commun, le céleste et l'infernal.

COMBAT

Bien qu'ils soient très intelligents, les gardiens font rarement montre d'innovation. Quand ils découvrent une tactique qui fonctionne, ils en usent sans vergogne, du moins jusqu'à ce qu'elle se montre inefficace à de multiples reprises. Ainsi, les attaques de gardiens prennent souvent la forme de vagues. Habituellement, ils testent une stratégie en envoyant l'un des leurs ou une petite équipe à l'assaut. Les autres restent cachés non loin, observant les techniques de leurs frères et les faiblesses de leur ennemi. Si ce denier paraît trop fort, d'autres gardiens usent de leur pouvoir de déplacement corporel pour se téléporter au beau milieu du combat et affaiblir davantage leur adversaire. Si cette tactique échoue, des gardiens frais et dispos prennent leur place avant de fuir pour échafauder un nouveau plan d'attaque.

Arme façonnée (Ext). Le gardien peut façonner la chair et les os de son bras pour en faire une arme de corps à corps (exotique s'il le souhaite) qu'il a déjà vue. Il s'en sert alors comme s'il était formé à son maniement. N'importe lequel de ses bras peut donc prendre la forme d'une arme de taille M ou inférieure. Pour façonner une arme double ou de taille G, ses deux bras doivent fusionner. Quoiqu'il arrive, il est incapable d'exploiter ainsi ses bras pour créer une arme de corps à corps trop grande pour être maniée. Une arme ainsi façonnée a toutes les propriétés d'une arme normale de son type.

Les coups portés à l'aide ce type d'armes sont considérés comme des attaques naturelles. Ainsi, le gardien n'est pas victime des malus habituels du combat à deux armes, ne peut être désarmé et ne porte pas d'attaques successives du fait de son bonus de base à l'attaque élevé. Les gardiens sont bien évidemment capables de manier des armes normales, ce qui inclut des armes à distance, mais ils y ont rarement recours.

Crachat empoisonné (Ext). Une fois tous les 1d4 rounds, le gardien peut cracher un venin de contact nauséeux (voir l'encadré de la page 72 pour plus de détails). Cette attaque prend la forme d'une attaque de cône de 6 mètres de long.

Déplacement corporel (Sur). L'esprit de ruche du gardien et le lien mental qu'il entretient avec ses congénères lui confèrent le pouvoir de changer de place avec l'un des siens situé dans un rayon de 150 mètres. Au prix d'une action simple, le gardien peut user de *téléportation suprême* pour se rendre à l'emplacement précis de l'un des siens, alors que ce dernier est instantanément déplacé vers la position d'origine du premier. Il peut même user de ce pouvoir avec un semblable inconscient, mourant ou sans défense. Souvent, ces monstres se servent de ce pouvoir pour surprendre ou harceler un adversaire qui a réussi à se mettre à l'abri des attaques des autres gardiens.

Dissolution (Ext). Quand un gardien est capturé, immobilisé ou maintenu sans défense, il a 10 rounds pour se libérer ou être libéré. Dans le cas contraire, il se dissout en une flaque de 1,50 mètre de côté de ce même venin de contact qu'il crache. La flaque et toute dose de venin qui en est prélevée s'évaporent en 4 rounds. Cependant, l'intéressé peut effectuer un test d'Artisanat

(fabrication de poison) (DD 20) durant ce laps de temps afin de préserver une dose de ce venin (voir l'encadré de la page 72 pour les spécificités du poison).

Un gardien qui meurt se dissout également en flaque de venin. Si une créature touche ce monstre alors qu'il se dissout (par exemple, à l'aide d'une attaque naturelle portant le coup de grâce) ou la flaque avant qu'elle ne s'évapore, elle doit effectuer un jet de Vigueur pour résister aux effets du venin.

Esprit de ruche (Ext). Tous les gardiens situés dans un rayon de 150 mètres sont en communication permanente les uns avec les autres. Si l'un d'eux est conscient d'un danger, tous le sont. Il suffit que l'un d'eux ne soit pas pris au dépourvu pour qu'aucun ne le soit. Enfin, aucun ne peut être pris en tenaille, à moins que tous ne le soient.

Extérieur. Les gardiens bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *resurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Immunités (Ext). Tous les gardiens sont dotés d'une anatomie étrange et d'un esprit incompréhensible qui en font davantage des créatures artificielles que des êtres vivants. Ils sont donc immunisés contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Odorat (Ext). Un gardien peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Résistances (Ext). Les gardiens bénéficient d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10), au froid (10) et au son (10).

Vision aveugle (Ext). Le gardien est aveugle, mais il manœuvre et combat aussi bien qu'une créature qui voit, notamment parce qu'il exploite un sonar semblable à celui dont sont dotées les chauves-souris. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 60 mètres. Le gardien n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir. Enfin, un sort de *silence* annule ce pouvoir.

Compétences. Les gardiens bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés. En outre, leur étrange anatomie leur confère un bonus racial de +8 aux tests d'Évasion et Saut.

* Enfin, ils ne sont pas limités par leur taille quand il s'agit de déterminer leur distance de saut.

PERSONNAGES GARDIENS

La classe de prédilection d'un gardien est le roublard. Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ gardien est égal à son niveau de classe +7. Par exemple, un roublard gardien de niveau 1 a un NGE de 8 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 8.

GATHRA

Créature magique (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 9d10+72 (121 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 22 (–1 taille, –1 Dex, +14 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +9/+21
Attaque : cornes (+16 corps à corps, 1d10+8)
Attaque à outrance : cornes (+16 corps à corps, 1d10+8) et 2 sabots (+11 corps à corps, 1d6+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : *mugissement*, piétinement
Particularités : Extérieur, réduction des dégâts (10/magie et argent), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +14, Vol +6
Caractéristiques : For 27, Dex 9, Con 26, Int 4, Sag 17, Cha 16
Compétences : Détection +7, Discrétion –5, Perception auditive +7, Survie +9
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (6–12)
Facteur de puissance : 10
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Gathra

Les gathras sont de puissants et dangereux animaux qui parcourent les plaines écorchées d'Avernus, la première strate des Neuf Enfers. Bien qu'ils ressemblent à des animaux évoluant en troupeau, les gathras sont de véritables prédateurs qui traquent et dévorent toutes les créatures infortunées qu'ils surprennent dans les plaines.

Le gathra ressemble a un horrible croisement entre un sanglier et un taureau. Il est très musclé et pourvu de pattes trapues capables de l'emmener à de grandes vitesses. Deux énormes défenses jaillissent de sa bouche elle-même remplie de crocs et de laquelle coule en permanence une bave nauséabonde. Les yeux du gathra luisent d'une faible lueur rouge, qui se fait plus vive lorsque le monstre est courroucé.

Diables et autres démons en font souvent des montures. Cette créature est aussi entêtée qu'imprévisible, et requiert une attention et une discipline de tous les instants de la part de son maître.

COMBAT

Les gathras ne sont guère subtils et chargent à la première occasion. Généralement, ils mugissent avant de lancer leur masse impressionnante, puis piétinent les adversaires recroquevillés sur eux-mêmes. Ceux qui font office de montures disposent généralement d'une armure épaisse visant à renforcer davantage leurs défenses.

Mugissement **(Mag).** Trois fois par jour, un gathra peut pousser un terrible mugissement. Toute créature située dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être victime d'un sort de *frayeur* (niveau 9 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Piétinement (Ext). Au prix d'une action complexe, le gathra peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. L'attaque inflige 1d6+12 points de dégâts contondants. L'adversaire piétiné peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou effectuer un jet de Réflexes (DD 22) pour essayer de s'écarter partiellement et réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

GÉANT

Les géants sont des humanoïdes de très grande taille qui possèdent une force colossale. D'ailleurs, la plupart font confiance à cette force légendaire pour résoudre tous leurs problèmes. Pour eux, les difficultés qui ne peuvent pas être surmontées à l'aide de force brute ne méritent pas qu'on s'y attarde. Ils infligent de terribles dégâts à ceux qui se mettent en travers de leur chemin, mais il leur arrive aussi de mettre leur force au service de leurs alliés.

Beaucoup subsistent de chasse et de maraudage, dérobant ce dont ils ont besoin aux êtres plus faibles qu'eux. Certains sont moins cruels ; ils se livrent alors à la culture et à l'élevage.

Tous parlent le géant, et ceux qui ont au moins 10 en Intelligence parlent également le commun.

COMBAT

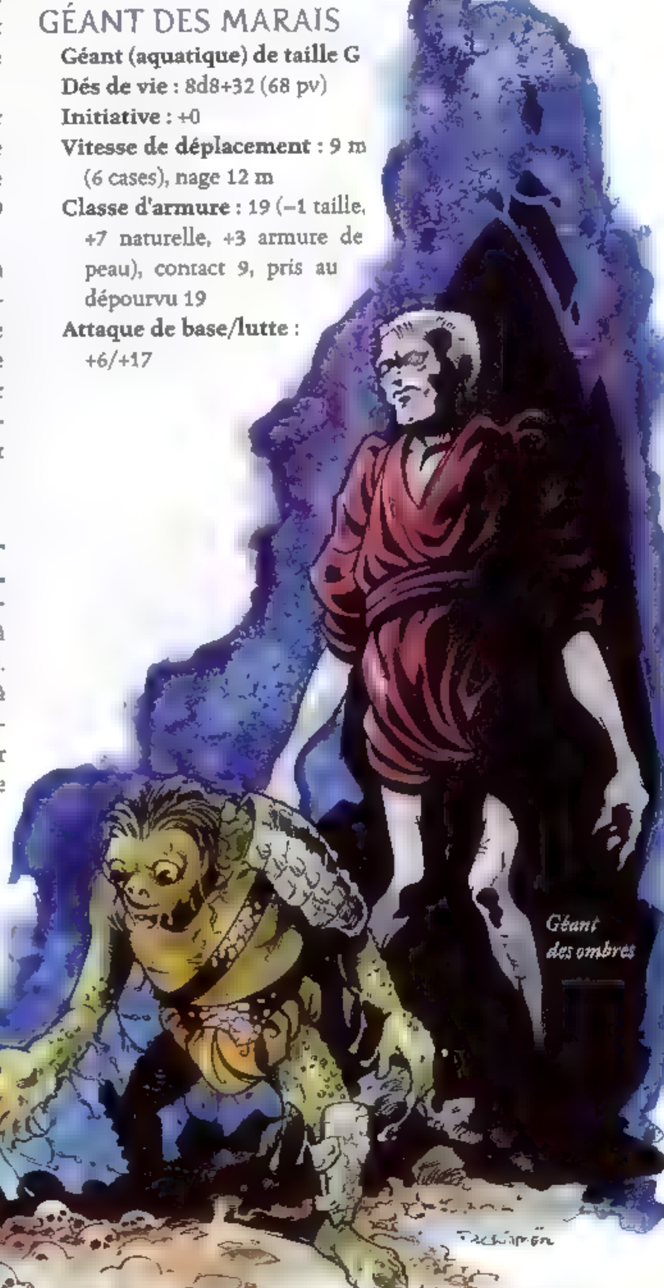
Les géants adorent le combat au corps à corps. Ils utilisent d'immenses armes à deux mains, qu'ils manient avec une efficacité redoutable. Ils sont assez intelligents pour affaiblir l'adversaire de loin si la possibilité leur en est offerte. Pour ce faire, ils utilisent de gros rochers.

Jet de rochers (Ext). Tous les géants adultes sont passés maîtres dans cet exercice, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Les géants de taille G ou supérieure peuvent jeter des rochers de 20 à 25 kilos (considérés comme des objets de taille P en ce qui le concerne) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée (qui est égal à 36 mètres). Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kilos (objets de taille M).

Réception de rochers (Ext). Tout géant de taille G ou supérieure peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

GÉANT DES MARAIS

Géant (aquatique) de taille G
Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 12 m
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +6/+17



Géant des ombres

Géant des marais

Attaque : pique de taille TG (+13 corps à corps, 2d6+10) ; ou rocher (+6 distance, 1d6+7)
Attaque à outrance : pique de taille TG (+13/+8 corps à corps, 2d6+10) ; ou rocher (+6 distance, 1d6+7)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : jet de rochers
Particularités : amphibie, réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +12, Vol +2
Caractéristiques : For 24, Dex 11, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 14
Compétences : Détection +2, Discrétion +4*, Natation +15, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (pique), Maniement d'une arme de guerre (pique) (S), Vigilance, Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme, milieux aquatiques et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), troupe (6–9 plus 35 % de non-combattants), groupe de chasse/de guerre (6–9 plus 1–2 crocodiles géants) ou tribu (21–30 plus 1–3 anciens, 2–12 crocodiles géants, 12–22 hommes-lézards et 35 % de non-combattants)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Les géants des marais sont des êtres farouches et solitaires qui rôdent dans les marécages pour y traquer de dangereux prédateurs, comme les dragons noirs.

Comptant parmi les plus petits des géants, ils ne mesurent que 3 mètres de haut pour un poids de 300 kilos. Ce sont des créatures hideuses et répugnantes, dotées d'une peau marbrée rappelant celle d'une grenouille et de longs cheveux filandreux. Le géant des marais possède également des mains et des pieds palmés, qui lui permettent de nager plus vite qu'il ne marche. Quel que soit son sexe, il porte généralement une armure de peau de crocodile.

Sa sacoche renferme 2d4 rochers, 1d4+2 objets courants, ainsi que ses biens personnels. Ces derniers sont généralement usés, crasseux et gorgés d'eau. Leurs anciens propriétaires sont souvent ses proies, ce qui explique qu'on y trouve des bouts de fourrure et de peau, des os et des dents.

Les géants des marais suffisamment intelligents apprennent habituellement le draconien en plus du commun.

Combat

Comme ils respirent sous l'eau, les géants des marais préfèrent prendre leurs ennemis par surprise en nageant aussi près d'eux que possible avant de les frapper. Dans les régions marécageuses, ils tirent avantage de leur camouflage pour tendre des embûches à leurs proies. Certains imitent les crocodiles en agrippant leurs adversaires pour les entraîner sous l'eau et les noyer.

Amphibie (Ext). Bien que les géants des marais soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Compétences. Le géant des marais bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Dans les régions marécageuses, il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

La société des géants des marais

Comme leur nom l'indique, ces créatures ne vivent que dans les marais et autres marécages. Leurs journées sont consacrées à la chasse, à la cueillette et au ramassage de charognes qu'il dévorent par la suite. Ils vivent dans de grossiers abris temporaires construits de troncs et de plantes.

Ils vénèrent et chassent à la fois les crocodiles, alligators et autres reptiles de grande taille. Du reste, la plupart des tribus s'entourent de crocodiles « de compagnie » qu'elles attachent tout autour de leur campement. Ils s'entendent bien avec les hommes-lézards, mais des conflits surviennent entre les deux races lorsque les ressources en nourriture se font rares. Enfin, les géants des marais détestent les trolls et les attaquent à vue.

Personnages géants des marais

La classe de prédilection des géants des marais est le rôdeur. Nombre de groupes de géants des marais abritent des druides et des rôdeurs.

GÉANT DES OMBRES

Géant de taille TG
Dés de vie : 18d8+144 (225 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 28 (–2 taille, +3 Dex, +17 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +13/+34
Attaque : morgenstern de taille TG (+24 corps à corps, 2d8+19) ; ou arc court composite de taille TG (limite de bonus de Force +4) (+14 distance, 2d6+4) ; ou rocher (+15 distance, 1d6+13)
Attaque à outrance : morgenstern de taille TG (+24/+19/+14 corps à corps, 2d8+19) ; ou arc court composite de taille TG (limite de bonus de Force +4) (+14/+9/+4 distance, 2d6+4) ; ou rocher (+15 distance, 1d6+13)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : attaque mortelle, attaque sournoise (+4d6), jet de rochers, pouvoirs magiques
Particularités : discrétion totale, réception de rochers, sensibilité à la lumière, vision aveugle (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +19, Vol +8
Caractéristiques : For 36, Dex 17, Con 26, Int 11, Sag 14, Cha 19
Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +9, Diplomatie +6, Discrétion +16, Perception auditive +9, Psychologie +7, Saut +18
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou famille (2–8 plus 35 % de non-combattants et 1 ensorceleur de niveau 7–10)
Facteur de puissance : 18
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau :

Parmi les autres géants, habituellement frustes et simples, les géants des ombres sont assurément uniques. En effet, ils font montre de subtilité. Même les autres géants les craignent et les

détestent à la fois, car ils ont une réputation d'assassins et de voleurs, n'hésitant pas à s'en prendre à leurs semblables. Ils vivent en des lieux particulièrement sombres, y compris aux frontières du plan de l'Ombre.

Un géant des ombres mesure près de 6 mètres de haut, pour un poids de 2 tonnes. Il est mince, sec et décharné. Cependant, malgré son apparence émaciée, il est particulièrement fort et adroit. Les mâles ont toujours les cheveux d'un blanc immaculé, alors que les tresses des femmes sont noires comme le jais. Les yeux d'un géant des ombres ont la couleur d'un ciel dépourvu d'étoiles. Quoique austères, leurs vêtements sont élégants et principalement dominés par du noir et du rouge sang.

La sacoche d'un géant des ombres renferme 1d2 rochers, 1d6+4 objets courants, ainsi que ses possessions personnelles. Ces dernières incluent des sculptures de goût, des pierres précieuses et des œuvres d'art.

Combat

Les géants des ombres sont agiles et insaisissables. Ils attaquent depuis l'obscurité avant de battre en retraite. Il est rare qu'ils frappent directement, préférant de loin les attaques à distance.

Ils s'en prennent d'abord aux créatures qui usent de *lumière du jour*, puis à celles qui disposent d'autres sources de lumière. Avant de passer au corps à corps, ils utilisent leur pouvoir de *ténèbres profondes*.

Attaque mortelle (Ext). Si le géant des ombres étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts à l'aide d'une arme de corps à corps, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix du monstre). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas ou ne voit pas en lui un ennemi. Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 19) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, +1 round tous les 2 DV du géant. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que le géant a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires au géant pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent). Le DD de sauvegarde est lié à l'Intelligence.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un géant des ombres se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 4d6 points.

Pouvoirs magiques. *Flou*, *magie des ombres* (DD 19), *reflets d'ombre* (DD 23), *ténèbres profondes* et *traversée des ombres* (DD 20), à volonté. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Discrétion totale (Sur). Le géant des ombres peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve dans un rayon de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde. À noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet.

Sensibilité à la lumière (Ext). En plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*, les géant des ombres sont victimes d'un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et jets de dégâts.

Vision aveugle (Ext). Le géant des ombres manœuvre et combat à l'aide de la vue, mais également de l'ouïe et de l'odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. Le géant des ombres n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

Compétences. Les géants des ombres bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

* Dans les zones d'ombre, ce bonus passe à +8.

La société des géants des ombres

Les géants des ombres sont des plus solitaires et méfiants, même si on les compare aux races de géants les plus xénophobes. Ils préfèrent mener une existence solitaire mais s'associent parfois par nécessité. Les rares géants des ombres qui vivent en communauté s'installent sous terre.

Ils sont plus cérébraux et curieux que les autres géants, et cherchent à accumuler autant de connaissances que de richesses. Le meurtre ne les répugne décidément pas et il leur arrive d'accepter des contrats pour assassiner d'autres géants. Cette réputation explique qu'ils soient la cible de tous les géants, sachant que les géants des tempêtes les détestent plus particulièrement.

Personnages géants des tempêtes

La classe de prédilection des géants des ombres est le roublard. La plupart des groupes de géants des ombres renferment des roublards et des ensorceleurs.

GIGANTE D'OBSIDIENNE

Créature artificielle de taille Gig
Dés de vie : 32d10+60 (236 pv)
Initiative : –2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m, vol 12 m (parfaite)
Classe d'armure : 31 (–4 taille, –2 Dex, +27 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 31
Attaque de base/lutte : +24/+53
Attaque : coup (+38 corps à corps, 4d8+17 plus pétrification)
Attaque à outrance : 4 coups (+38 corps à corps, 4d8+17 plus pétrification)
Espace occupé/allonge : 6 m/6 m
Attaques spéciales : pétrification, piétinement (4d8+25)
Particularités : créature artificielle, réduction des dégâts (15/adamantium), résistance à l'acide (20), résistance à l'électricité (20), résistance au feu (20), résistance au froid (20), résistance à la magie (32), statue animée, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +10, Vol +12
Caractéristiques : For 45, Dex 7, Con —, Int 6, Sag 10, Cha 10
Compétences : Détection +15, Escalade +30*, Perception auditive +15

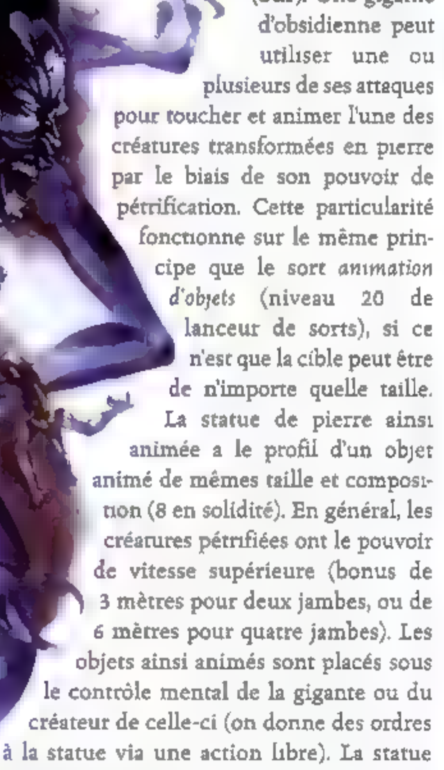
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Volonté de fer
Environnement : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 18
Trésor : aucun
Alignement : souvent neutre mauvais (comme son créateur)
Évolution possible : 33–54 DV (taille Gig), 55–96 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

La gigante d'obsidienne est une énorme créature artificielle créée par un prêtre puissant dans le but de lui servir de garde du corps ou de gardienne d'un lieu sacré. Dotée d'une intelligence limitée, elle peut également faire office d'assassin ou être chargée de mettre le main sur un objet (ou sur une créature).

La plupart des gigantes d'obsidienne ressemblent à de redoutables femmes à huit bras. Les créateurs d'alignement mauvais leur donnent parfois l'apparence de marilniths ou d'autres créatures démoniaques.

Elles ont le pouvoir de pétrifier leurs adversaires et font souvent de macabres trophées des créatures ainsi vaincues, notamment en se façonnant des colliers de têtes ou des ceintures de bras pétrifiés.

Elles parlent la langue de leur créateur.



Gigante d'obsidienne

COMBAT

Une gigante d'obsidienne plonge au cœur de la mêlée sans la moindre hésitation, piétinant ses adversaire les plus petits et frappant de ses nombreux bras, dans l'espoir de pétrifier autant d'ennemis que possible. Ensuite, elle anime les statues ainsi créées et leur ordonne de passer à l'attaque. Si ces dernières semblent trop faibles pour l'aider de manière efficace, elle peut prendre le parti de les détruire pour éviter qu'on leur restitue leur apparence de chair pendant le combat.

Pétrification (Sur). Quand une gigante d'obsidienne blesse un adversaire à l'aide d'une attaque de coup, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 26). En cas d'échec, elle est transformée en statue de pierre, comme dans le cas d'un sort de *pétrification* (niveau 20 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action complexe, une gigante d'obsidienne peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige 4d8+25 points de dégâts contondants. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes (DD 43) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparée. Ne peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Statue animée (Sur). Une gigante d'obsidienne peut utiliser une ou plusieurs de ses attaques pour toucher et animer l'une des créatures transformées en pierre par le biais de son pouvoir de pétrification. Cette particularité fonctionne sur le même principe que le sort *animation d'objets* (niveau 20 de lanceur de sorts), si ce n'est que la cible peut être de n'importe quelle taille. La statue de pierre ainsi animée a le profil d'un objet animé de mêmes taille et composition (8 en solidité). En général, les créatures pétrifiées ont le pouvoir de vitesse supérieure (bonus de 3 mètres pour deux jambes, ou de 6 mètres pour quatre jambes). Les objets ainsi animés sont placés sous le contrôle mental de la gigante ou du créateur de celle-ci (on donne des ordres à la statue via une action libre). La statue reste animée pendant 20 rounds. Il n'est pas possible d'animer une créature pétrifiée plus d'une fois. Du reste, la gigante la détruit généralement une fois la durée d'animation expirée.

Compétences. Une gigante d'obsidienne bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

CRÉATION

Le corps d'une gigante d'obsidienne est taillé dans un bloc de pierre noire très dure, d'un poids de 25 tonnes au moins. Pour assembler son corps, il faut réussir un test d'Artisanat (sculpture) ou d'Artisanat (maçonnerie) contre un DD de 25.

NLS 20 ; Création de créature artificielle, niveau 20 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *miracle*, *pétrification* et *quête* ; Prix 200 000 po ; Coût 105 000 po + 7 800 PX.



GOLEM

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires. Pour de plus amples détails concernant ces créatures, reportez-vous au *Manuel des Monstres* et au *Manuel des Monstres II*.

COMBAT

Les golems sont des adversaires tenaces dotés d'une force inouïe. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations, mais ceux qui sont décrits ci-dessous sont fondamentalement cruels et aiment tourmenter leurs adversaires.

Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve dans un rayon de 18 mètres de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras s'approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « Sonne le gong et attaque », etc.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

CRÉATION

Le coût de création mentionné pour chaque golem comprend le coût du corps et celui des matériaux, ingrédients et composantes matérielles utilisés au cours du processus de création. La création d'un golem se déroule essentiellement comme celle d'un objet magique quelconque (voir le *Guide du Maître*, page 282). Cependant, le corps du golem comprend des composantes matérielles coûteuses nécessitant certaines préparations. Le créateur peut s'en charger lui-même ou faire appel à un spécialiste. Quelle que soit l'option choisie, le concepteur du corps doit maîtriser la compétence nécessaire, laquelle varie en fonction du type de golem.

Au terme du rituel, le personnage perd les PX indiqués. Le dernier jour, il doit lancer tous les sorts mentionnés dans le processus de création du golem. Il doit absolument les jeter lui-même, mais peut le faire à partir de parchemins et autres objets.

Le profil d'un golem en tant qu'objet magique (NLS ou niveau de lanceur de sorts, conditions de dons et de sorts, prix de vente, coût de création) est fourni à la fin de la description de chaque type de golem. Le format utilisé est le même que celui du Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Note. Le prix de vente d'un golem évolué (un golem ayant plus de DV que la version de base donnée dans le profil) augmente de 5 000 po par DV supplémentaire, plus 50 000 po si le golem change de catégorie de taille. Le coût en PX de création du golem est égal à 1/25e de son prix de vente moins le coût des matériaux spéciaux.

GOLEM CÉRÉBRAL

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 12d10+30 (96 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 17 (-1 taille, +4 armure d'inertie, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +9/+19
Attaque : coup (+14 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance : coup (+14 corps à corps, 2d6+9)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : décharge mentale
Particularités : armure d'inertie, créature artificielle, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +4
Caractéristiques : For 23, Dex 11, Con —, Int 6, Sag 11, Cha 8
Compétences : Détection +12, Perception auditive +11
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Talent (Détection), Talent (Perception auditive), Vigilance
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 10
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Création des flagelleurs mentaux, le golem cérébral a pour unique vocation d'assouvir leurs désirs.

Ce golem ressemble à un humanoïde solidement bâti, de 2,40 mètres de haut pour 1,50 mètre de large, avec pour tête un cerveau surdimensionné. En fait, l'ensemble de son corps est composé de tissus cérébraux et recouvert d'une fine peau visqueuse.

Malgré leur intelligence, les golems cérébraux ne parlent ni ne comprennent la moindre langue, mais ils répondent aux ordres télépathiques des flagelleurs mentaux.

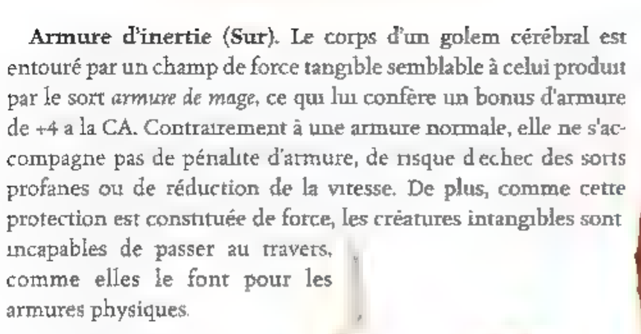
Combat

Ces golems entament tout combat par une décharge mentale puis concentrent le gros de leurs attaques physiques sur les adversaires manifestement les plus faibles. Quelles que soient les circonstances, ils ne s'en prennent jamais aux flagelleurs mentaux.

Décharge mentale (Sur). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le golem peut y avoir recours 1 fois par minute. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

GOLEMS CÉRÉBRAUX ET LE *MANUEL DES PSIONIQUES*

Si vous exploitez les règles du *Manuel des Psioniques* au sein de votre campagne, plutôt qu'un lanceur de sorts, le créateur d'un golem cérébral peut être un psion de niveau 16 doté d'Armure d'inertie, *affinité animale, création astrale VII, décharge mentale, domination et manipulation de la matière*.



Armure d'inertie (Sur). Le corps d'un golem cérébral est entouré par un champ de force tangible semblable à celui produit par le sort *armure de mage*, ce qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, elle ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

Création

Le corps d'un golem cérébral est composé de cerveaux de créatures intelligentes et couronné par un petit bout de cerveau d'un ancien de la communauté d'illithids, qui constitue la « tête » de la créature. Sa peau est une membrane secrétée par ce bout de cerveau.

Pour assembler le corps, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 15).

NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *armure de mage, débilité, force de taureau, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité* (ou, dans le cas d'un psion, Armure d'inertie, *affinité animale, création astrale VII, décharge mentale domination* et *manipulation de la matière*) ; Prix 45 000 po ; Coût 23 500 po + 1 760 PX.

GOLEM DÉMONIAQUE

Créature artificielle (extraplanaire) de taille TG
Dés de vie : 24d10+40 (172 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)
Classe d'armure : 33 (–2 taille, –1 Dex, +26 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte : +18/+36
Attaque : coup (+27 corps à corps, 2d6+10) ; ou queue (+27 corps à corps, 1d6+10 plus hébétement)
Attaque à outrance : coup (+27 corps à corps, 2d6+10) et griffes (+29 corps à corps, 2d6+12/19-20) ; ou queue (+27 corps à corps, 1d6+10 plus hébétement)

Golem démoniaque

Golem infernal

Golem cérébral

Espace occupé/allonge : 4,50 m/ 4,50 m (7,50 m avec la queue)
Attaques spéciales : implant (griffes), implant (queue), pouvoirs magiques, regard de terreur
Particularités : créature artificielle, détection de l'invisibilité, implant (jambe rapide), immunité contre l'électricité, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/Bien et adamantium), résistance à l'acide (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +9
Caractéristiques : For 31, Dex 8, Con —, Int 8, Sag 12, Cha 13
Compétences : Escalade +29, Saut +28
Dons : Arme de prédilection (coup), Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 18
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 25–36 DV (taille TG), 37–72 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Incarnation même de l'implant fiélon (voir l'Appendice 2), le golem démoniaque est un ramassis de morceaux de corps assemblés de manière à donner naissance à une créature ignoble.

Physiquement, le golem démoniaque n'est pas sans rappeler le golem de chair. Sa forme générale est humanoïde, mais il dispose d'une paire d'ailes membraneuses et d'une longue et fine queue. Son bras gauche est musclé, vigoureux et pourvu d'une grande main griffue, alors que son bras droit est bien plus modeste et s'achève par une lourde main osseuse. Sa jambe droite est longue et agile, alors que la gauche est plus grosse et plus lourde à la fois. Bien qu'il boite sensiblement, ce monstre se déplace rapidement tout en étant capable d'escalader et de sauter avec une aisance remarquable. Un œil est rouge vif et doté d'une iris noire, alors que l'autre est jaune et dénué d'iris mais tout de même pourvu d'une pupille de félin.

Contrairement à la plupart des golems, celui-ci est relativement intelligent. Il comprend et parle l'abyssal.

Combat

Le golem démoniaque attaque dans un tourbillon de violence. Son bras gauche et griffu semble attaquer de son propre chef. Quant à sa queue, elle fouette tout ce qui passe à sa portée pendant le combat.

Implant (griffes) (Ext). Le bras gauche du golem démoniaque peut attaquer indépendamment du monstre. Cela permet à ce denier de porter une seconde attaque à chaque round. Cela signifie que le golem peut porter un coup, se déplacer et donner un coup de griffes, le tout dans le même round (mais il lui est impossible de porter deux coups de griffes). Le bras griffu a une valeur de Force de 35, attaque en exploitant le bonus à l'attaque maximal du golem (auquel on ajoute donc son bonus de Force) et bénéficie de la totalité de son bonus de Force aux dégâts.

Implant (queue) (Ext). Au prix d'une action complexe, le golem démoniaque peut faire en sorte que sa queue attaque une créature située dans un rayon de 7,50 mètres. Les blessures causées brûlent atrocement. La victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) sous peine d'être hébétée.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 19), *empoisonnement* (DD 20) et *ténèbres*, à volonté ; *destruction* (DD 18), *flétrissure* (DD 19) et *ténèbres maudites* (DD 15), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Regard de terreur (Sur). Toute créature située dans un rayon de 9 mètres d'un golem démoniaque et croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être paralysée de terreur pendant 1d4 rounds. Les golems démoniaques sont immunisés contre leur propre regard et contre celui des leurs. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme

Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

Immunité contre la magie (Ext). Un golem démoniaque est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui suivent. Un effet de mort le ralentit pendant 1d6 rounds (comme le sort *lenteur*, pas de jet de sauvegarde). Un sort affublé des registres Chaos ou Mal (comme *marteau du Chaos* ou *ténèbres maudites*) annule tout effet de *lenteur* frappant le golem et lui restitue 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'il est censé infliger. Le monstre est affecté par les sorts affublés des registres Bien ou Loi, sauf si ses traits de créature artificielle l'immunisent contre leurs effets (par exemple, il ne saurait être aveuglé par une *aura sacrée*, car elle autorise un jet de Vigueur).

En qualité de créature extraplanaire, un golem démoniaque situé dans le plan Matériel peut être renvoyé dans son plan d'origine par un sort de *rejet du Chaos* ou de *rejet du Mal* (ainsi que par un *décret* ou une *parole sacrée*), mais il n'est pas affecté par *bannissement* ou *renvoi*, car ce ne sont pas des sorts du Bien ou de la Loi.

Compétences. La greffe de jambe qu'a subie le golem démoniaque lui confère un bonus racial de +5 aux tests d'Escalade et de Saut (voir l'Appendice 2).

Création

Un golem démoniaque ne peut être bâti que dans les Abysses ou quelque autre plan infernal chaotique (au sein de la cosmologie de D&D, cela concerne le Pandémonium et Carcères) ; reportez-vous au *Manuel des Plans*). L'assemblage exige des corps de démons et des implants fiélons (voir l'Appendice 2), dont un bras griffu, une jambe rapide, un œil effrayant, des ailes membraneuses et une queue, tous fiélons.

Pour assembler le corps, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 15) et un test de Connaissances (plans) (DD 20)

NLS 18 ; Création de créature artificielle, Implant (voir la page 207), niveau 18 de lanceur de sorts, *aura maudite, contrat intermédiaire, destruction, empoisonnement, flétrissure, quête, ténèbres* et *ténèbres maudites* , Prix 200 000 po ; Coût 101 000 po + 7 960 PX.

GOLEM INFERNAL

Créature artificielle (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 20d10+30 (140 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases)
Classe d'armure : 27 (–1 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +15/+26
Attaque : coup (+22 corps à corps, 1d8+7/19–20 plus 2d6 feu des enfers)

Attaque à outrance : 2 coups (+22 corps à corps, 1d8+7/19–20 plus 2d6 feu des enfers)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : feu des enfers, pouvoirs magiques
Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, immunité contre le feu, réduction des dégâts (15/Bien et adamantium), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques : For 25, Dex 14, Con —, Int 12, Sag 13, Cha 14
Compétences : Détection +24, Escalade +30, Saut +30
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 21–30 DV (taille G), 31–60 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Ce monstre est une créature artificielle des plans infernaux conçue par des diables dans l'unique but de détruire et d'incendier. Il ressemble à un humanoïde de grande taille manifestement composé de lave brillante recouverte d'une croûte noire et friable. Des flammes jaillissent de cette peau craquelée et tout son corps semble animé d'un feu intérieur.

Contrairement à la plupart des golems, celui-ci est relativement intelligent. Il comprend et parle l'infernal.

Combat

Les golems infernaux ne sont pas dépourvus d'intelligence, mais on ne peut dire qu'ils soient particulièrement subtils. Leurs pouvoirs magiques consistent à répandre les flammes et leurs pouvoirs physiques sont à peu près du même acabit.

Feu des enfers (Ext). Le golem infernal est animé par un feu surnaturel. Toutes les créatures victimes de son attaque de coup subissent 2d6 points de dégâts de feu des enfers. La moitié de ces dégâts est de feu, mais l'autre découle d'une puissance profane et n'est donc pas réduite par les protections contre le feu.

Les créatures qui frappent un golem infernal à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues subissent des dégâts de feu des enfers comme si le monstre les avaient touchées.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu* (DD 15), *flammes*, *illumination* (DD 12) et *mains brûlantes* (DD 13), à volonté ; *colonne de feu* (DD 17), 3 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem infernal est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui suivent. Un sort d'*extinction des feux* semble fonctionner normalement, affaiblissant le golem pendant 2d4 rounds, mais il réduit simplement les dégâts de feu des enfers de moitié (annulant ainsi les dégâts de feu). Un effet de froid qui inflige plus de 20 points de dégâts (sans compter sa résistance au froid) ralentit le golem pendant 1d6 rounds (comme le sort *lenteur*, pas de jet de sauvegarde). Un sort affublé des registres Loi ou Mal (comme *courroux de l'ordre* ou *ténèbres maudites*) annule tout effet de *lenteur* frappant le golem et lui restitue 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'il est censé infliger. Le monstre est affecté par les sorts affublés des registres Bien ou Chaos, sauf si ses traits de créature artificielle l'immunisent contre leurs effets (par exemple, il ne saurait être aveuglé par une *aura sacrée*, car elle autorise un jet de Vigueur).

En qualité de créature extraplanaire, un golem infernal situé dans le plan Matériel peut être renvoyé dans son plan d'origine par un sort de *rejet de la Loi* ou de *rejet du Mal* (ainsi que par une *parole du Chaos* ou une *parole sacrée*), mais il n'est pas affecté par *bannissement* ou *renvoi*, car ce ne sont pas des sorts du Bien ou du Chaos.

Création

Un golem infernal ne peut être bâti que dans les Neuf Enfers de Baator ou quelque autre plan infernal loyal (au sein de la cosmologie de D&D, cela concerne l'Achéron et la Géhenne) , reportez-vous au *Manuel des Plans*). L'assemblage exige une argile spéciale que l'on ne trouve que dans ces plans, puis le corps est imprégné d'une énergie impie propre au plan dans lequel il est créé.
Pour assembler le corps, il faut réussir un test d'Artisanat (sculpture) (DD 20).

NLS 18 ; Création de créature artificielle, niveau 18 de lanceur de sorts, *allié majeur d'outreplan*, *boule de feu*, *colonne de feu*, *flammes*, *illumination*, *mains brûlantes*, *quête* ; Prix 198 000 po ; Coût 101 000 po + 7 840 PX.

GOLEM SANGLANT D'HEXTOR

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 10d10+30 (130 pv s'il est alimenté en sang)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) (ne peut courir)
Classe d'armure : 26 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle, +9 *harnois* +1), contact 8, pris au dépourvu 26 ; sans armure 17 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +7/+17
Attaque : fléau d'armes lourd de maître (+13 corps à corps, 1d10+6) ; ou coup (+12 corps à corps, 1d8+6) (voir description)
Attaque à outrance : 2 fléaux d'armes lourds de maître (+13 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 coups (+12 corps à corps, 1d8+6) (voir description)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : siphon de sang, tourbillon mortel
Particularités : armure magique, créature artificielle, dépendance au sang, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), réservoir de sang, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité à la corrosion
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 22, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences : —
Dons : —
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 8
Trésor : *harnois* +1 de taille G (ne change pas de taille)
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 11–20 DV (taille G), 21–30 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les golems sanglants d'Hextor sont des créatures artificielles corrompues composées du sang coagulé de victimes sacrifiées.


Golem sanglant d'Hextor

Équipés d'une armure magique et d'armes de maître, ils sonnent le glas des ennemis de la foi.

Sans son armure, le golem sanglant ressemble vaguement à un humanoïde composé de sang épais, noir et rouge. Où qu'il aille, il laisse derrière lui une traînée de sang et est entouré de nuées de mouches et autres vermines volantes qui festoient de ses restes. Bien que l'Église d'Hextor se contentât de cette forme brute jadis, les créateurs de ces golems ont récemment entrepris d'y ajouter une touche personnelle en les enfermant dans un *harnois +1* taillé sur mesure et en fixant des fléaux d'armes lourds de maître au bout de chacun de leurs bras. Cette armure inclut deux réservoirs sphériques disposés sur les épaules et qui permettent de stocker davantage de sang. Les tuyaux et valves en métal transportent le sang au sein de l'armure dont l'étanchéité laisse à désirer, ce qui explique les nombreuses fuites.

Comme il s'agit d'une créature artificielle, le golem sanglant peut rester parfaitement immobile pendant des journées entières, mais il doit être régulièrement réapprovisionné en sang frais. Ce défaut en fait un bien mauvais gardien des lieux reculés qui ne reçoivent que rarement de la visite.

Combat

Au combat, le golem sanglant est sans détours : il se contente de frapper ses adversaires à l'aide de ses fléaux d'armes lourds, qui font partie intégrante de son corps. C'est un combattant cruel et malicieux, dans le sens où il tire manifestement un grand plaisir des carnages qu'il commet malgré son manque d'intelligence.

Siphon de sang (Sur). Ce golem peut boire le sang d'une créature sans défense ou morte depuis moins d'une heure, lui infligeant alors un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par round complet. Chaque point de Constitution ainsi absorbé restitue 5 points de vie au monstre. (En général, il recouvre tous ses points de vie avant de remplir ses réservoirs, histoire d'être en pleine forme.) Lors de l'opération, ni le golem ni la victime ne doivent faire le moindre mouvement. Les prêtres d'Hextor offrent généralement du sang à ces golems en leur remettant des victimes ligotées ou inconscientes.

Tourbillon mortel (Ext). La partie supérieure du corps du golem peut tourner sur elle-même, faisant ainsi tournoyer ses fléaux d'armes à très grande vitesse. Ce pouvoir lui permet d'attaquer toutes les créatures situées à portée d'allonge, comme s'il possédait le don Attaque en rotation. Au round suivant cette manœuvre, le golem peut simplement entreprendre une attaque ou une action de mouvement.

Armure magique (Ext). Le golem sanglant est enchâssé dans un harnois doté d'un bonus d'altération de +1 au moins. Si le golem est détruit, l'armure peut être réutilisée pour un autre, mais elle ne s'ajuste en aucun cas à la taille d'autres créatures.

Dépendance au sang (Ext). Comme ce golem est en permanence victime de fuites, il doit boire du sang pour continuer de fonctionner. Qu'il se livre à des activités intenses ou qu'il reste immobile, il perd 5 points de vie par jour. Si son armure est ôtée ou détruite, cette perte passe à 10 points par jour. S'il atteint 0 point de vie de cette manière, il est détruit et ne laisse derrière lui que son armure.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem sanglant est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui suivent. *Préservation des morts* a le même effet que *lenteur* pendant 3 rounds (pas de jet de sauvegarde). *Régénération* lui rend 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts. *Flétrissure* lui inflige des dégâts réduits de moitié ou de trois-quarts s'il rate ou réussit son jet de sauvegarde respectivement.

Réservoir de sang (Ext). Les réservoirs dont l'armure du golem est pourvue renferment l'équivalent de 20 points de Constitution en sang, ce qui correspond approximativement à deux corps humains moyens. Normalement, le golem y puise 1 point de Constitution par jour pour étancher sa soif. Il se sert dans ses réservoirs au prix d'une action libre, et ne se prive pas de le faire en plein combat.

Vulnérabilité à la corrosion (Ext). L'armure d'un golem sanglant est vulnérable aux attaques corrosives, comme celles d'un oxydeur ou le sort *rouille*. Si son armure est ainsi détruite, sa CA chute et il ne porte plus des attaques de fléau mais des attaques de coup. En outre, il perd le bénéfice de ses réservoirs de sang et perd non pas 5 points de vie mais 10 points de vie par jour.

GOLEMS SANGLANTS ET LES *CHAPITRES INTERDITS*

Si vous exploitez les règles traitant des sacrifices dans le guide des *Chapitres Interdits*, remplacez le test de Premiers secours visant à extraire le sang par un test de Connaissances (religion) pour réussir le sacrifice. Le DD est fixé à 40 et le créateur n'a aucune autre condition à remplir (niveau minimum, coût en PX et sorts connus) pour concevoir le golem s'il réussit le test.

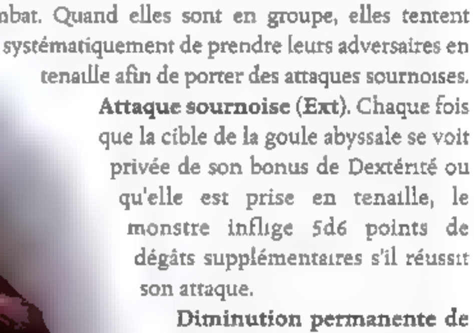
Création

Le corps semi-solide d'un golem sanglant est composé du sang de 16 humanoïdes de taille M sacrifiés en l'honneur d'Hextor. Pour extraire le sang des victimes, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 15). Le coût de l'armure s'élève à 4 150 po et chaque fléau d'armes de maître coûte 315 po. Il est possible de doter une telle créature d'une armure ou d'armes plus puissantes.

NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *animation d'objets, force de taureau, guérison suprême* et *préservation des morts* ; Prix 25 000 po ; Coût 17 280 po + 809 PX.

GOULE ABYSSALE

Mort-vivant (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 16d12 (104 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 27
Attaque de base/lutte : +8/+15
Attaque : griffes avant (+15 corps à corps, 1d4+7 plus maladie)
Attaque à outrance : 2 griffes avant (+15 corps à corps, 1d4+7 plus maladie) et griffes arrière (+13 corps à corps, 2d4+3 plus maladie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), diminution permanente de Sagesse (1d6), étreinte, maladie
Particularités : esquive instinctive, immunité contre l'électricité, mort-vivant, *perception de la mort*, résistance à l'acide (20), résistance au feu (20), résistance au froid (20), résistance à la magie (20), vision aveugle (27 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +5, Vol +12
Caractéristiques : For 25, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 15, Cha 18
Compétences : Acrobaties +20, Déplacement silencieux +20, Discrétion +20, Équilibre +20, Escalade +20, Saut +23
Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou nuée (6–12)
Facteur de puissance : 10



Goule abyssale

Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 17–24 DV (taille M), 25–48 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Les goules abyssales sont des morts-vivants pervertis qui présentent certaines spécificités propres aux fiélons. Le lien qu'elles entretiennent avec les Abysses en fait des adversaires bien plus redoutables que les goules classiques.

La goule abyssale ressemble à une goule normale dans le sens où s'il s'agit d'un humanoïde difforme aux traits bestiaux. Sa peau est épaisse et écailleuse. Ses mains et ses pieds s'achèvent par d'impressionnantes griffes de près de 15 centimètres de long. Ses crocs sont tout aussi effrayants. Sa langue, longue de 30 centimètres, pendille de sa bouche et semble intangible en son extrémité. Bien que la goule abyssale soit aveugle, ses autres sens lui permettent de distinguer parfaitement ses proies.

Cette créature parle l'abyssal.

COMBAT

La goule abyssale plonge dans la mêlée en frappant de ses griffes. Son étrange langue lui permet d'aspirer l'énergie mentale de la proie qu'elle immobilise.

Malgré leur nature bestiale manifeste, les goules abyssales sont plutôt intelligentes et font montre d'une grande ingéniosité au combat. Quand elles sont en groupe, elles tentent systématiquement de prendre leurs adversaires en tenaille afin de porter des attaques sournoises.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible de la goule abyssale se voit privée de son bonus de Dextérité ou qu'elle est prise en tenaille, le monstre inflige 5d6 points de dégâts supplémentaires s'il réussit son attaque.

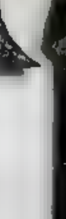
Diminution permanente de Sagesse (Sur). Si la goule abyssale parvient à immobiliser une cible vivante, elle lui inflige lors de la même action une diminution permanente de 1d6 points de Sagesse à l'aide de sa langue fumeuse. Pour chaque round durant lequel la cible reste immobilisée, la goule inflige une nouvelle diminution permanente de 1d6 points de Sagesse. Une créature dont la SF valeur de Sagesse est ainsi réduite à 0 sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'elle recouvre au moins 1 point de Sagesse.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la goule abyssale doit toucher une créature d'une catégorie de taille égale ou inférieure à la sienne à l'aide de ses deux attaques de griffes. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut tenter d'immobiliser son adversaire pour user de son pouvoir de diminution permanente de Sagesse.

Maladie (Ext). Toute créature touchée par les griffes avant ou arrière d'une goule abyssale doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas contracter la peste infernale. Après une

LES GOULES ABYSSALES DE VOTRE CAMPAGNE

Dans les Royaumes Oubliés, les goules abyssales sont les sbires de Kiaransalee, le dieu drow des morts-vivants et de la vengeance. Si vous exploitez le jeu de des *Chapitres Interdits*, les goules abyssales constituent d'excellents serviteurs pour le démoniaque Roi des Goules, un vassal de Yeenoghu.



période d'incubation de 1 jour, la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Dès lors que la peste infernale est contractée, la créature doit réussir un nouveau jet de Vigueur (DD 22) par jour ou subir un nouvel affaiblissement. Chaque fois qu'elle est affaiblie par la maladie, la créature doit réussir un autre jet de Vigueur (DD 22) sur-le-champ, sans quoi 1 point de l'affaiblissement temporaire se transforme en diminution permanente de Constitution. Si la créature réussit le jet de Vigueur visant à éviter l'affaiblissement temporaire de Constitution sur deux journées consécutives, elle vient à bout de la maladie. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Esquive instinctive (Ext). La goule abyssale conserve son bonus de Dextérité à la CA, même lorsqu'elle est prise au dépourvu ou frappée par un adversaire invisible. En outre, seuls les roublards de niveau 20 ou plus sont capables de la prendre en tenaille.

Mort-vivant. La goule abyssale est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Elle n'est pas affectée par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, elle bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

***Perception de la mort* (Mag).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort éponyme, si ce n'est qu'il est constamment actif et que la goule abyssale sait toujours ce qui sépare de la mort les créatures situées dans un rayon de 27 mètres. Grâce à ce pouvoir, elle prend généralement le temps d'achever les créatures qui sont à deux doigts de la mort (3 points de vie ou moins) avant de s'attaquer à un adversaire bien portant.

Vision aveugle (Ext). La goule abyssale est aveugle, mais elle manœuvre et combat aussi bien qu'une créature qui voit, notamment parce qu'elle exploite son odorat et les vibrations pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 27 mètres. La goule abyssale n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

GUETTEUR SPECTRAL

Aberration (intangible) de taille TG
Dés de vie : 16d8+80 (152 pv)
Initiative : +12
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 12 m (parfaite)
Classe d'armure : 20 (–2 taille, +8 Dex, +4 parade), contact 20, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +12/+20
Attaque : tentacule (+18 corps à corps, 2d6)
Attaque à outrance : 2 tentacules (+18 corps à corps, 2d6) et morsure (+16 corps à corps, 2d8)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : attaques spectrales, constriction (2d6), diminution permanente de Dextérité, étreinte, transformation intangible
Particularités : immunités, intangible, réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), vision à 360°, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +10, Vol +12
Caractéristiques : For —, Dex 27, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 18
Compétences : Détection +9, Discrétion +9*, Perception auditive +9
Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance
Environnement : quelconque et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 17–22 DV (taille TG), 23–48 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le guetteur spectral reste tapi dans les lieux sombres où seuls les braves et les imbéciles osent s'aventurer. Fidèle à un donjon, à un château abandonné ou à une caverne, il attend dans l'espoir qu'un repas vienne à lui.

Son corps est de forme plus ou moins ovoïde. En émergent deux tentacules effilés et deux yeux portés par de longs pédoncules préhensiles. Sous ses quatre appendices figure une large



Guetteur spectral

gueule remplie de dents acérées. La peau de ce monstre a une couleur proche de celle de la pierre, mais ses tentacules et sa gueule émettent une pâle lueur blanche

De loin, le guetteur spectral est souvent pris pour un fantôme aux traits singuliers. Cependant, ceux qui veulent mettre fin à ses tourments finissent généralement dans son ventre.

Les guetteurs spectraux parlent le commun des Profondeurs.

COMBAT

Le guetteur spectral se dissimulent dans les mur, les plafonds et les sols d'espaces clos (donjons, cavernes, etc.) en attendant qu'une proie de choix passe non loin. Quand une victime potentielle pointe le bout de son nez, il la frappe à l'aide de ses tentacules, l'enveloppe, la rend intangible et l'entraîne dans une surface solide avant de la libérer. Il répète cette tactique encore et encore jusqu'à ce que sa proie soit morte.

Attaques spectrales (Sur). Les attaques de tentacule et de morsure du guetteur spectral infligent des dégâts normaux aux créatures tangibles. En fait, on considère que sa gueule et ses tentacules sont à la fois tangibles et intangibles, en tenant compte à chaque fois de l'aspect le plus avantageux pour le monstre.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte contre un adversaire qu'il a agrippé, le guetteur spectral peut user de constriction, infligeant 2d6 points de dégâts contondants supplémentaires.

Diminution permanente de Charisme (Sur). Tout être agrippé par un guetteur spectral doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Dextérité (ou 2d6 en cas de coup critique). Chaque fois qu'il touche sa cible, le guetteur spectral gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le guetteur spectral doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, peut entraîner sa proie dans une surface solide, mais également user de constriction dans le même round.

Transformation intangible (Sur). Une créature agrippée et immobilisée par les tentacules d'un guetteur spectral doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine de devenir intangible à son tour. Cet effet lui confère donc le sous-type intangible à titre temporaire (tant qu'elle reste agrippée), mais ne lui permet pas nécessairement d'échapper au monstre puisque celui-ci est doté du pouvoir d'attaques spectrales. Si la victime redevient tangible alors qu'elle se trouve dans un objet matériel (comme un simple mur), elle est repoussée vers l'espace libre le plus proche et subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre ainsi parcourue.

Immunités (Ext). Le guetteur spectral est immunisé contre les dégâts d'électricité, de froid et de son.

Intangible. Le guetteur spectral ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'energie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Il peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Vision à 360° (Ext). Les guetteurs spectraux voient dans toutes les directions à la fois. Ils bénéficient donc d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il est impossible de les prendre en tenaille.

Vision aveugle (Ext). Le guetteur spectral est capable de repérer ses proies par des moyens autres que la vue (ouïe, vibrations etc.). Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. Le guetteur n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

Compétences. * Le guetteur spectral bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il se dissimule dans un objet solide.

HÂVE ÉTHÉRÉ

Les voyageurs qui parcourent le plan Éthéré parlent de vastes étendues de néant, de brouillards troubles qui dissimulent un paysage désolé. Parfois cependant, ils tombent sur une pyramide de pierre ou un menhir aux dimensions cyclopéennes surmontés de flammes magiques éclatantes, ultimes vestiges d'une civilisation ancienne. Les plus grands érudits attribuent ces structures à de redoutables créatures, les hâves éthérés, ainsi appelés en raison de leurs traits fragiles et émaciés. Culture avancée ayant quitté le plan Matériel il y a de cela 10 000 ans, les hâves éthérés font aujourd'hui leur grand retour.

Un hâve éthéré adulte mesure 2,40 mètres de haut et ressemble à un humanoïde particulièrement mince. Ses longs bras effilés lui tombent à mi-mollets, chaque main étant pourvue de trois doigts agiles et d'un pouce. La créature arbore un visage inhumain qui surmonte un cou enfoncé au centre de sa poitrine, le tout lui conférant une apparence quelque peu voûtée. Peu de créatures sont capables de contempler le visage d'un hâve éthéré sans que leur psyché ne subisse de graves dommages, ce qui explique que ce monstre porte un masque censé lui donner un semblant d'apparence humaine. Des dizaines de filaments préhensiles et bigarrés émergent du masque telle une crinière de cheveux épais. La plaque qui recouvre le visage évoque un masque en porcelaine, sa couleur révélant le rôle que joue chaque hâve éthéré au sein d'une société fort pragmatique. Les hâves éthérés rouges sont les scientifiques et les explorateurs ; les blancs gèrent les affaires des rouges et forment le gouvernement , et les terrifiants hâves noirs contrôlent l'ensemble de la société de cette race. Selon les rumeurs, les hâves éthérés noirs seraient moins d'une centaine. Enfin, il existe d'autres couleurs associées à différents rôles.

Les hâves éthérés méprisent grandement les créatures qui occupent « leur monde » depuis leur départ. Leurs progres technologiques et philosophiques sont tels qu'ils voient la plupart des

habitants du plan Matériel comme des insectes. Bien qu'ils se situent au-dessus des notions de Bien et de Mal telles qu'on les entend habituellement, ils sont très mécontents de l'infestation dont est victime leur ancien monde et ont planifié le plus important génocide de tous les temps.

Les hâves éthérés communiquent en agitant leurs filaments capillaires, qui transmettent des « empreintes psychiques » constituant un véritable langage pour tous les spécimens de cette espèce situés à portée d'ouïe. parfois, ils communiquent avec des êtres originaires du plan Matériel en révélant leur visage à l'un de leurs compagnons et en utilisant leur allié dominé comme s'il s'agissait d'un messager pantin. Lors de ces communications, les hâves éthérés se font appelés khen-zai. Bien qu'ils ne puissent parler, ils entendent parfaitement.

Entre eux, ils communiquent donc via leur propre langage, appelée khen-zai, qu'on ne peut apprendre qu'en disposant de leur anatomie. La plupart ont des notions d'autres langues, généralement apprises auprès de leurs émissaires asservis Parmi les langues supplémentaires les plus courantes, on trouve le commun, le draconien, le nain et l'elfe

Hâve éthéré blanc

COMBAT

Bien que chaque hâve possède des sorts et pouvoirs propres à sa caste, tous disposent de traits communs.

Asservissement (Sur). Trois fois par jour, le hâve éthéré peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 13 contre un rouge, DD 16 contre un blanc et DD 20 contre un noir) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *domination universelle* (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques du hâve éthéré jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *délivrance des malédictions* ou de *dissipation de la magie*. Un nouveau jet de Volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle du hâve. Cela se produit également si le hâve meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie (ou se rend dans un autre plan).

Le hâve peut disposer d'un esclave par point de bonus en Charisme (généralement un pour un hâve rouge ou blanc, et deux pour un hâve noir, mais davantage pour les spécimens exceptionnels). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Regard stupéfiant (Sur). Le hâve peut ouvrir et refermer son masque au prix d'une action libre (celui-ci est constitué de deux moitiés verticales) révélant et dissimulant ainsi un horrible bourbier d'organes et d'orifices faciaux. Dès son tour de jeu, la créature décide si elle souhaite ouvrir ou refermer son masque. Toute créature qui croise le regard d'un hâve éthéré situé dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 13 contre un rouge, DD 16 contre un blanc et DD 20 contre un noir) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence, 1d4 points de Sagesse et 1d4 points de Charisme. En cas de réussite, la créature ne peut pas être affectée par le regard du même monstre pendant 24 heures.

Les hâves éthérés sont immunisés contre leur attaque de regard et contre celle des leurs. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Forme matérielle (Sur). Ces monstres vivent dans le plan Éthéré. Sous leur forme éthérée naturelle, ils perçoivent les créatures et objets du plan Matériel mais ne sauraient les affecter. Cependant, n'importe quel hâve éthéré peut se rendre du plan Éthéré au plan Matériel au prix d'une action simple. Il peut alors y rester pendant 1 round par dé de vie au mieux. Ensuite, ou dès qu'il le souhaite, il doit recouvrer sa forme éthérée. Avant d'utiliser de nouveau ce pouvoir, il lui faut rester dans le plan Éthéré pendant au moins 1 heure.

Les hâves qui souhaitent rester plus longtemps dans le plan Matériel doivent user de *changement de plan* ou de quelque autre magie similaire. Du reste, la plupart des hâves blancs et noirs connaissent ce sort et l'emploient à cette fin

Immunité contre les sorts (Sur). Les hâves éthérés peuvent prendre le parti d'ignorer les effets des sorts profanes qui les affectent, comme si leur auteur n'avait su vaincre leur résistance à la magie. Ils n'ont aucun pouvoirs contre les sorts divins, car leur philosophie raciale a depuis bien longtemps rationalisé le concept du divin. Bien qu'il paraisse puissant, ce pouvoir a ses limites. Il s'applique aux sorts du 2ᵉ niveau ou moins pour les hâves rouges, du 4ᵉ niveau ou moins pour les blancs et du 6ᵉ niveau ou moins pour les noirs.

Vision totale (Ext). Le cerveau surdéveloppé et les nombreux organes sensoriels faciaux du hâve lui permettent de distinguer tous les objets présents dans un rayon de 12 mètres, même quand il porte son masque. Il n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de sa vision totale. Enfin, un sort de *silence* n'a aucun effet sur ce pouvoir.

HÂVE ÉTHÉRÉ BLANC

Aberration (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)

Initiative : +3

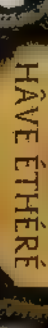
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+9

Attaque : lame éthérée (+9 corps à corps, 1d10+1) ; ou lame éthérée (+11 contact à distance, 1d6)

Attaque à outrance : lame éthérée (+9 corps à corps, 1d10+1), ou lame éthérée (+11 contact à distance, 1d6)



Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : asservissement, regard stupéfiant, sorts
Particularités : forme matérielle, immunité contre les sorts, vision dans le noir (18 m), vision totale
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +9
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 27, Sag 15, Cha 13
Compétences : Art de la magie +24, Concentration +16, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (plans) +22, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +17, Perception auditive +16, Premiers secours +16, Psychologie +16, Survie +2 (+4 dans les autres plans)
Dons : Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Extension de durée, Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (lame éthérée) (S)
Environnement : terre ferme et souterrains (plan Éthéré)
Organisation sociale : solitaire, couple ou cadre (3–8)
Facteur de puissance : 13
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +5

Savants, philosophes, diplomates et bureaucrates, les hâves éthérés blancs sont parfois chargés de mener des pourparlers avec les races du plan Matériel, toujours à des fins de domination planaire. Intrigants de génie, les hâves blancs dépouillent leurs négociations de toute émotion et s'attachent à faire preuve de pragmatisme (du moins de leur point de vue). Ils ne cèdent jamais de terrain et leurs « négociations » se réduisent souvent à l'idée que lutter contre un génocide inévitable est un gaspillage de ressources matérielles.

Hâve éthéré noir

Ce sont les hâves les plus grands. Souvent, ils se vêtent de robes composées d'une matière organique proche du caoutchouc. Ils se fichent éperdument des hâves rouges, qu'ils voient comme de simples pions (même si chacun n'en reste pas moins un millier de fois plus précieux que cent créatures du plan Matériel). La plupart des hâves blancs respectent leurs noirs seigneurs, mais les plus ambitieux projettent dans le plus grand secret de les renverser et de prendre les rênes de la société des hâves éthérés. Quand la plus haute caste met à jour ces éléments irrationnels, ils sont promptement éliminés.

Combat

Bien qu'ils sachent manier la lame éthérée, la plupart des hâves blancs évitent le corps à corps, préférant user de leurs sorts et des fantastiques outils technologiques développés par la caste des hâves noirs (voir plus bas).

Sorts. Un hâve blanc lance des sorts profanes comme un magicien de niveau 13.

Exemple de liste de sorts (4/6/6/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort vivant, hébétement, manipulation à distance, résistance* ; 1er — *armure de mage, bouclier, coup au but, hypnotisme, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, flèche acide de Melf, image miroir, poussière scintillante, protection contre les projectiles* ; 3e — *baiser du vampire, boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, don des langues, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire, charme-monstre, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke* ; 5e — *brume mentale* (x2), *cône de froid, renvoi* ; 6e — *désintégration, projection d'image, suggestion de groupe* ; 7e — *changement de plan, mot de pouvoir étourdissant.*

HÂVE ÉTHÉRÉ NOIR

Aberration (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 16d8+32 (104 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 29 (+4 Dex, +15 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +12/+13
Attaque : lame éthérée (+13 corps à corps, 1d10+1) ; ou lame éthérée (+16 contact à distance, 1d6)
Attaque à outrance : lame éthérée (+13 corps à corps, 1d10+1) ; ou lame éthérée (+16 contact à distance, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : asservissement, regard stupéfiant, sorts
Particularités : forme matérielle, immunité contre les sorts, vision dans le noir (18 m), vision totale
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +12
Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 31, Sag 15, Cha 15
Compétences : Art de la magie +31, Concentration +21, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (trois au choix) +29, Déplacement silencieux +23, Détection +21, Diplomatie +23, Perception auditive +21, Premiers secours +21, Psychologie +21
Dons : Augmentation d'intensité, Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Extension de durée, Incantation rapide, Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (lame éthérée) (S)
Environnement : terre ferme et souterrains (plan Éthéré)
Organisation sociale : solitaire ou conseil (1 noir, 5 blancs et 12 rouges)
Facteur de puissance : 17
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Les hâves éthérés noirs se situent au sommet de la société des khen-zai. Respectés tels des scientifiques-philosophes de nature quasi divine, c'est à eux qu'on doit l'état de perfection actuel de la société des hâves. Nul khen-zain ne s'oppose à leur volonté, car cela reviendrait à mettre en doute l'évolution de toute leur société.

Représentant de loin les hâves éthérés les plus minces et émaciés, les hâves noirs n'ont pas la puissance physiques de leurs subordonnés ; une déficience comblée par un cerveau qui leur



confère une intelligence bien supérieure à celle de leurs adversaires habituels. Leur masque noir n'affiche pas la moindre émotion. Du reste, tous les khen-zai pensent que les hâves noirs ont réussi à se défaire de toute trace de sentiments, ce qui leur permet de mener les leurs sans s'encombrer de faiblesses telles que les regrets, la compassion et la miséricorde. Bien qu'ils prétendent le contraire, la plupart des hâves noirs présentent une profusion d'émotions des plus égoïstes, comme la cupidité, l'ambition et autres travers.

Combat

Les hâves noirs sont généralement accompagnés par de puissants esclaves qui leur servent de gardes du corps, et qu'ils n'hésitent pas à sacrifier si nécessaire. Bien qu'ils sachent se servir de leur lame éthérée, ils considèrent que le simple fait de se battre est un signe d'échec. Cela explique qu'ils s'appuient avant tout sur les sorts et outils technologiques qui sont à leur disposition (comme la bombe à doutes, voir plus bas). Ils détestent tout particulièrement les prêtres car selon eux, les lanceurs de sorts divins représentent une véritable menace pour la philosophie athée des khen-zai. Et plutôt que de changer cette philosophie, les hâves éthérés noirs partent du principe qu'il vaut mieux éliminer tous les utilisateurs de magie divine.

Sorts. Un hâve noir lance des sorts profanes comme un magicien de niveau 17.

Exemple de liste de sorts (4/7/7/6/6/6/3/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, hébétement, manipulation à distance, résistance* ; 1er — *armure de mage, bouclier, endurance de l'ours, hypnotisme, projectile magique* (x2), *repli expéditif* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, flèche acide de Melf* (x2), *image miroir, poussière scintillante, protection contre les projectiles* ; 3e — *baiser du vampire, boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire, charme-monstre, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel, sphère d'isolement d'Otiluke, tempête de grêle* ; 5e — *brume mentale* (x2), *cône de froid, débilité, mur de force, renvoi* ; 6e — *désintégration* (x2), *dissipation suprême, main impérieuse de Bigby, projection d'image, suggestion de groupe* ; 7e — *changement de plan, doigt de mort, rayons prismatiques* ; 8e — *explosion de lumière, flétrissure, poing de Bigby* ; 9e — *absorption d'énergie, main broyeuse de Bigby*

HÂVE ÉTHÉRÉ ROUGE

Aberration (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +3/+5
Attaque : lame éthérée (+6 corps à corps, 1d10+3) ; ou lame éthérée (+6 contact à distance, 1d6)
Attaque à outrance : lame éthérée (+6 corps à corps, 1d10+3) ; ou lame éthérée (+6 contact à distance, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : asservissement, regard stupéfiant, sorts
Particularités : forme matérielle, immunité contre les sorts, vision dans le noir (18 m), vision totale
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +6
Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 12, Int 23, Sag 15, Cha 13
Compétences : Art de la magie +16, Concentration +9, Connaissances (mystères) +14, Déplacement silencieux +10, Détection +10, Perception auditive +10, Premiers secours +10, Survie +10
Dons : Arme de prédilection (lame éthérée), Magie de guerre (S) Maniement d'une arme exotique (lame éthérée) (S), Pistage
Environnement : terre ferme et souterrains (plan Éthéré)
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–6)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +7

Constituant la caste la plus répandue, les hâves rouges font office d'éclaireurs, de pisteurs et de diplomates mineurs (plus particulièrement lorsqu'il s'agit d'exterminer des créatures pour faire passer un message à vocation politique). Bien qu'ils aient une haute opinion d'eux-mêmes vis-à-vis des habitants du plan Matériel, ils savent pertinemment qu'ils sont avant tout des soldats. Cependant, le fait que ces fantassins soient généralement plus brillants que les mages humains en dit long sur le point de vue des khen-zai.

Plus petits et trapus que leurs supérieurs, les hâves rouges arborent un masque cramoisi qui semble indiquer que leur esprit rationnel ne s'est pas encore défait de toutes les feux de la passion. De fait, nombre des plus puissants d'entre eux voient la lutte menée contre les races du plan Matériel comme le conflit de la culture érigée contre la barbarie.

Combat

Les hâves rouges sont formés au maniement de la lame ethérée, une arme scientifique inventée par les khen-zai lors de leur séjour en des plans lointains. La plupart des hâves préfèrent s'en servir de loin plutôt qu'au corps à corps.

Sorts. Un hâve rouge lance des sorts profanes comme un magicien de niveau 9.

Exemple de liste de sorts (4/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort) 0 — *destruction de*

Hâve éthéré rouge

mort-vivant, hébètement, manipulation à distance, résistance ; 1er — *armure de mage, bouclier, coup au but, hypnotisme, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, flèche acide de Melf, image miroir, poussière scintillante, protection contre les projectiles* ; 3e — *baiser du vampire, déplacement, dissipation de la magie, don des langues* ; 4e — *assassin imaginaire, charme-monstre, invisibilité suprême, sphère d'isolement d'Otiluke* ; 5e — *brume mentale, cône de froid.*

La société des hâves éthérés

La société des hâves éthérés est axée sur le progrès philosophique et l'instinct de conservation. Les khen-zai définissent le progrès par l'élimination des émotions, seule voie permettant de parvenir à une rationalité parfaite. De son côté, l'instinct de conservation vise à se débarrasser de toute menace pesant sur leur philosophie de l'objectivité. Les habitants du plan Matériel menacent ces deux concepts, et il faut donc les anéantir.

Doté d'une société rigide pourvue d'un système de castes immuable, le rôle du hâve éthéré est avant tout défini par les actes de ses prédécesseurs. Il y a de cela bien longtemps, les khen-zai se défirent de toute forme d'ambition irrationnelle en s'assurant qu'aucun hâve ne pourrait gagner la moindre forme de statut. Cependant, une fois dans sa vie, un hâve éthéré peut produire un jeune khen-zai par le biais de la reproduction asexuée. La caste de l'enfant, et donc la couleur qu'il portera jusqu'à la fin de ses jours, est décidée avant même sa naissance par un groupe de hâves noirs qui, pour ce faire, évaluent les exploits de ses ancêtres.

Les hâves éthérés se regroupent en petites communautés connues sous le nom d'enclaves, généralement situées autour d'une grande pyramide qui fait office de centre intellectuel. Les plus grandes communautés abritent jusqu'à dix hâves noirs, cinquante blancs et cinq cents rouges.

Technologie des hâves éthérés

Les hâves éthérés ont conçu de nombreuses merveilles technologiques. Comme cette race rejette en bloc les formes d'art et de plaisir, ces outils ont généralement l'une de ces deux fonctions : déclencher un génocide ou éradiquer un culte religieux. Bien que leurs attributs ressemblent à ceux d'objets magiques, ils relèvent bel et bien de la technologie et ne sont donc pas affectés par des sorts comme *zone d'antimagie*. Seuls les hâves ont les connaissances et les compétences nécessaires pour concevoir et entretenir ces outils.

Lame éthérée. Semblable à une courte coutille surmontée d'un cylindre creux, l'arme préférée des hâves éthérés peut tirer un rayon de force infligeant 1d6 points de dégâts (attaque de contact à distance). Son facteur de portée est de 12 mètres. Il lui est possible de tirer cinquante fois avant d'être vide et il est impossible de la recharger.

Cet objet est également utilisé comme une arme à deux mains au corps à corps, auquel cas elle inflige 1d10 points de dégâts tranchants. Le prix de vente d'une lame éthérée pleine s'élève à 800 po.

Bombe à doutes. Cette petite sphère en céramique renferme une substance chimique visant à stimuler les « centres du doute » du cerveau. Il s'agit d'une arme à impact. Elle expose en s'écrasant au sol, générant alors un nuage de gaz délétère sur une étendue de 3 mètres de rayon (effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse ; jet de Vigueur, DD 15, annule). Les hâves éthérés sont immunisés contre cette arme, dont le prix de vente s'élève à 500 po.

Personnages hâves éthérés

Les hâves éthérés entament parfois une carrière de roublard ou de guerrier, mais leur classe de prédilection est le magicien. Ceux qui prennent des niveaux de magicien les ajoutent à leurs facultés de lanceur de sorts naturelles (niveaux 9, 13 ou 17). Par exemple, un magicien hâve de niveau 3 lance des sorts comme un magicien de niveau 12.

Non seulement les hâves éthérés ne se tournent jamais vers les classes exploitant la magie divine (druide, paladin, prêtre, etc.), mais ils les combattent avec acharnement car elles sont contraires au style de vie khen-zai.

En raison de ses nombreux pouvoirs spéciaux, le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ hâve éthéré est égal à son niveau de classe +12 (rouge), +16 (blanc) ou +20 (noir). Ce personnage sera sans doute un traître à sa race, notamment s'il s'associe à des créatures du plan Matériel.

HOLOCAUSTE ÉLÉMENTAIRE

Élémentaire (Air, extraplanaire, Feu) de taille P
Dés de vie : 15d8+45 (112 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)
Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 Dex), contact 16, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +11/—
Attaque : lance de feu (+18 corps à corps, 1d6/19–20/ plus 1d6 feu)
Attaque à outrance : lance de feu (+18/+13/+8 corps à corps, 1d6/19–20/ plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura de feu, départ de feu, lance de feu, tornade de feu, vents embrasés
Particularités : créature du Feu, élémentaire, gazeux, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (10/—), régénération (5), résistance à la magie (24), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +8, Vol +10
Caractéristiques : For —, Dex 20, Con 17, Int 14, Sag 16, Cha 15
Compétences : Détection +21, Diplomatie +4, Discrétion +17*, Perception auditive +21, Psychologie +21
Dons : Arme de prédilection (lance de feu), Attaque en finesse, Attaques réflexes, Science de l'initiative, Science du critique (lance de feu), Volonté de fer
Environnement : milieux chauds et tempérés ou souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou tempête démoniaque (4–7)
Facteur de puissance : 13
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 16–20 DV (taille P), 21–35 DV (taille M), 36–45 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Constitués à parts égales d'air, de feu et de mal, ces monstres sont des créatures élémentaires dotées d'un esprit démoniaque.

Malicieux et avides de pouvoir, ils se nourrissent en brûlant leurs proies. Les holocaustes élémentaires du plan Matériel cherchent à dominer les créatures alentour, les obligeant à leur offrir des sacrifices vivants afin de les rassasier.

L'holocauste élémentaire ressemble à une flamme rouge qui vacille et s'agite constamment. Il est dépourvu de visage et de traits. Sous forme de tornade enflammée, l'holocauste élémentaire prouve qu'il mérite son nom puisqu'il devient un véritable cyclone de mort et de vents embrasés.

Ce monstre brûle toutes les créatures dont il croise le chemin. Toutes les créatures vivantes comptent parmi ses ennemis. Du reste, même les élémentaires de l'Air et du Feu le méprisent et le craignent.

Malgré leur forme gazeuse, les holocaustes élémentaires parlent l'abyssal, l'aérien et l'igné.

COMBAT

L'holocauste élémentaire tire toujours le meilleur parti du vent, repoussant ses adversaires avant de les réduire en cendres. Il adore le manipuler en usant de son pouvoir de vents embrasés, puis adopte ensuite sa forme de tornade enflammée pour infliger davantage de dégâts à ses adversaires. Bien que sa forme gazeuse le protège, il préfère fuir par de petits interstices quand il est confronté à des ennemis compétents.

Aura de feu (Ext). Quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres de l'holocauste élémentaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de subir 1d6 points de dégâts de feu causés par l'intense chaleur qu'il dégage. Traitez cet effet comme un rayonnement que la créature dégage en permanence. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par une attaque de lance de feu d'un holocauste élémentaire doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine de s'enflammer (voir *Prendre feu*, page 302 du *Guide du Maître*). Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lance de feu (Ext). Bien qu'il ait une forme gazeuse, l'holocauste élémentaire peut prendre la forme d'une pique d'air et de feu surchauffée infligeant 1d6 points de dégâts plus 1d6 points de dégâts de feu. Le monstre peut également porter une attaque de contact au corps à corps pour infliger 1d6 points de dégâts de feu.

Tornade de feu (Sur). L'holocauste élémentaire peut se transformer en tornade de feu une fois toutes les 10 minutes et conserver cette forme jusqu'à 1 round pour chaque tranche de 2 DV possédée. Sous cette forme, la créature peut se déplacer dans les airs ou à la surface des solides et des liquides à une vitesse de déplacement de 18 mètres par round (manœuvrabilité parfaite). La tornade de feu mesure 1,50 mètre à sa base, 3 à 6 mètres de haut, et 3 à 9 mètres de large en son sommet. Le monstre adopte la taille de son choix tant qu'elle rentre dans ces paramètres.

Les créatures prises dans la tornade de feu subissent 3d6 points de dégâts de feu par round. En outre, les créatures de taille G ou inférieure subissent les dégâts dus au vent et peuvent être soulevées dans les airs. Il leur faut donc réussir un jet de Reflexes (DD 20) sous peine de subir 2d6 points de dégâts en raison de la force des vents. Elles doivent en réussir un second sous peine d'être soulevées et maintenues dans les airs par les vents puissants et les flammes brûlantes. Les créatures volantes ont droit à un jet de Réflexes (DD 20) par round pour fuir la tornade. En cas de succès, elles parviennent à s'échapper mais subissent tout de même les dégâts.

L'holocauste élémentaire peut éjecter les créatures qu'il renferme dès qu'il le souhaite, les laissant alors là où il se trouve.

Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme et incluent un bonus racial de +1.

Vents embrasés (Sur). Les holocaustes élémentaires dominent les vents d'une zone donnée à volonté, les emplissant de flammes. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *contrôle des*



Holocauste élémentaire

vents (niveau 10 de lanceur de sorts), si ce n'est que les créatures et objets situés dans la zone d'effet subissent également 3d6 points de dégâts de feu par round (jet de Réflexes, DD 20, demi dégâts). Le monstre peut user de ce pouvoir ou le réprimer à volonté au prix d'une action simple, mais seule une application de ce pouvoir peut opérer à un moment donné. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +1.

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu, mais vulnérable au froid, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Élémentaire (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et la prise en tenaille. Les holocaustes élémentaires bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Gazeux (Ext). Le corps de l'holocauste élémentaire est naturellement gazeux (comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*état gazeux*). Malgré tout, il est doué de parole, peut lancer des sorts à composantes verbales et use de pouvoirs surnaturels. Il peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure. Par contre, il est incapable de courir.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les holocaustes élémentaires bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures volantes.

Régénération (Ext). Seuls le froid et les armes saintes, bénies ou dotées d'un bonus d'altération de +2 au moins infligent des dégâts létaux aux holocaustes élémentaires. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ces monstres ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Compétences. La chaleur et la lumière que l'holocauste élémentaire dégage lui imposent un malus de –10 aux tests de Discrétion.

* Il lui est donc presque impossible de se dissimuler, mais dans les zones habitées par les flammes (comme une maison en feu) et les brasiers, il bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion.

Homme-arbre

HOMME-ARBRE

Créature artificielle de taille TG
Dés de vie : 12d10+40 (106 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases) (ne peut pas courir)
Classe d'armure : 15 (–2 taille, –1 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +9/+26
Attaque : coup (+16 corps à corps, 2d8+9)
Attaque à outrance : 2 coups (+16 corps à corps, 2d8+9)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : encagement, étreinte
Particularités : corps enflammé, créature artificielle, immunité contre les armes perforantes, le feu et la magie, solidité (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4
Caractéristiques : For 29, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences : —
Dons :
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 11
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–19 DV (taille TG), 20–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

L'homme-arbre est une gigantesque structure creuse constituée de branches et de plantes grimpantes grossièrement assemblées pour prendre l'air d'une forme humaine. Une grande couronne de ramilles surplombe sa tête dépourvue de traits, et chacun de ses bras s'achève par de gros ballots de branches pointues qui lui permettent de s'emparer de ses proies pour les enfermer dans sa cage thoracique.

En général, l'homme-arbre est créé par un druide ou un prêtre à l'occasion de festivités tenues en l'honneur d'une divinité comme Nérull, par exemple. Durant ces réjouissances, criminels et autres indésirables sont enfermés dans l'homme-arbre, auquel on met le feu. Mais parfois, c'est un étranger qui est conduit sur le site du sacrifice. En ces rares occasions où la victime parvient à s'échapper, il arrive que le druide réunisse la puissance nécessaire à l'animation de l'homme-arbre après avoir sacrifié quelques innocents. Il charge alors la créature de retrouver le fuyard.

COMBAT

L'homme-arbre suit les ordres de son créateur, tuant ou capturant les cibles qui lui sont désignées. Le créateur peut donner des ordres à sa créature artificielle si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres de lui, et si elle peut l'entendre et le voir. Quand il ne suit pas d'instructions précises, l'homme-arbre se contente d'obéir au dernier ordre en date. Cela ne l'empêche cependant pas de riposter si on l'attaque. En cas d'absence, le créateur peut lui demander de se conformer à des instructions

LES HOMMES-ARBRES ET LES ROYAUMES OUBLIÉS

Les communautés qui abritent des disciples de Talos et les extrémistes qui vénèrent Silvanus utilisent des hommes-arbres lors de leurs festivals rituels.

simples, comme « Capture quatre personnes et reviens » ou « Reste ici et attaque tous ceux qui s'approchent »

Encagement (Ext). S'il réussit un test de lutte, l'homme-arbre parvient à mettre en cage un adversaire de taille G ou inférieure. Les victimes de cette attaque se retrouvent alors dans la cage thoracique du monstre. Cela ne leur inflige pas de dégâts, sauf si on y met le feu (voir corps enflammé ci-dessous). Une créature ainsi enfermée peut se libérer en réussissant un test de lutte opposé. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité thoracique à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 20 points de dégâts (CA 14). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les branches et plantes se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature enfermée doit de nouveau ouvrir la poitrine de la bête pour sortir. On peut également prendre la poudre d'escampette en réussissant un test d'Évasion (DD 20). La cage thoracique du monstre peut contenir 3 créatures de taille G, 6 de taille M, 12 de taille P, 24 de taille TP, 48 de taille Min ou 96 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'homme-arbre doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut encager son adversaire en réussissant un nouveau test de lutte.

Corps enflammé (Ext). Quand il est exposé à une flamme, l'homme-arbre prend complètement feu. Cela ne lui cause pas de dégâts puisqu'il y est immunisé. Toute créature située dans un rayon de 9 mètres doit alors réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine de subir 1d6 points de dégâts de feu en raison de l'intense chaleur qui s'en dégage. Traitez alors cet effet comme un rayonnement qui émane du monstre en permanence. Les créatures touchées par le monstre doivent réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de subir 2d6 points de dégâts de feu. De leur côté, les adversaires engagés dans une situation de lutte subissent 4d6 points de dégâts de feu. Enfin, ceux qui sont enfermés au sein de l'homme-arbre subissent 6d6 points de dégâts de feu par round. Ainsi, un adversaire encagé subira 6d6 points de dégâts de feu au tour de jeu du monstre, puis 4d6 points de dégâts de feu de plus en tentant de fuir à son propre tour de jeu. L'homme-arbre brûle pendant 10 minutes. Il faut ensuite attendre 5 rounds au moins avant d'y remettre le feu.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne

Immunité contre la magie (Ext). Un homme-arbre est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui suivent. *Distorsion du bois* et *façonnage du bois* ouvrent sa cage thoracique pendant 1 round. Lorsqu'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort d'*enchevêtrement* au moment où celui-ci est lancé, l'homme-arbre récupère 2d8 points de vie. Le feu et les effets de feu qui le prennent pour cible déclenchent son pouvoir de corps enflammé.

Immunité contre les dégâts perforants (Ext). Les armes perforantes, qu'elles soient magiques ou non, n'infligent aucun dégât à l'homme-arbre

Solidité (Ext). L'homme-arbre a une solidité de 5. Vous devez donc soustraire 5 points de tous les dégâts qui lui sont infligés.

Horreur grimpante

CRÉATION

Un homme-arbre est composé de plantes grimpantes et de branches vertes issus de vieux chênes et d'ébénites. Le poids total de ces matériaux doit s'élever à 400 kilos au moins.

Son coût inclut le bois, ainsi que les herbes et les essences nécessaires à son traitement. Pour assembler le corps, il faut réussir un test d'Artisanat (travail du bois) (DD 17) et un test d'Artisanat (alchimie) (DD 15).

NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *chêne animé*, *enchevêtrement* et *protection contre les énergies destructives* ; Prix 50 000 po ; Coût 48 000 po + 1 080 PX

HORREUR GRIMPANTE

Plante (aquatique) de taille M
Dés de vie : 5d8+20 (42 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m
Classe d'armure : 18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +3/+7
Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+4)



Attaque à outrance : 2 coups (+7 corps à corps, 1d6+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *animation des plantes grimpantes*
Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, malléabilité, plante, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 19, Int 9, Sag 13, Cha 10
Compétences : Détection +3, Discrétion +15*, Natation +16, Perception auditive +3
Dons : Combat en aveugle, Vigilance
Environnement : marécages et milieux aquatiques
Organisation sociale : solitaire ou colonie (2–12)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 6–7 DV (taille G), 8–16 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Primitives, cruelles et insaisissables, les horreurs grimpantes sont des colonies conscientes d'algues dotées du pouvoir d'adopter une forme plus ou moins humanoïde. Elles parcourent les marais et autres milieux aquatiques et attaquent le plus souvent par surprise.

Les horreurs grimpantes sont souvent prises pour des humanoïdes à la peau verte et aux traits grossiers. En effet, ces derniers semblent lisses et informes. Quand elle parle, sa voix change régulièrement de ton de manière parfaitement aléatoire.

Animées par un instinct malicieux, les horreurs grimpantes cherchent à terrasser toutes les créatures qui pénètrent sur leur territoire. Ainsi, les communautés situées non loin de marécages sont souvent victimes d'attaques nocturnes menées par des arbres animés.

Les horreurs grimpantes parlent le sylvestre

COMBAT

Ces monstres tentent habituellement de se dissimuler dans les eaux peu profondes encombrées d'algues, d'où ils usent d'*animation des plantes grimpantes*. Contrairement aux sylvaniens et créatures similaires, les horreurs grimpantes n'ont aucun respect pour les plantes qu'elles animent et les marais dans lesquels elles élisent domicile.

***Animation des plantes grimpantes* (Mag).** Le monstre peut utiliser ce pouvoir pour animer une plante grimpante ou quelque autre forme de vie végétale similaire située dans un rayon de 27 mètres. La plante ainsi animée se bat comme une liane chasseresse (voir le *Manuel des Monstres*), mais elle perd toute faculté de combat si l'horreur grimpante est mise hors d'état de nuire ou se retrouve hors de portée.

Malléabilité (Ext). En raison de sa singulière structure, l'horreur grimpante est capable de comprimer son corps jusqu'à se faufiler dans un interstice de 2,5 centimètres de large. Les fissures et autres ouvertures qui font cette largeur au moins ne ralentissent pas le monstre.

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). L'horreur grimpante possède la vision nocturne.

Compétences. Les horreurs grimpantes bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à réaliser une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, elles peuvent toujours faire 10 à ce type de test, même si elles sont distraites ou menacées.

* Elles bénéficient également d'un bonus racial de +15 aux tests de Discrétion effectués dans les marécages et autres lieux à forte concentration en algues.

HUECUVA

Les huecuvas sont des morts-vivants issus de prêtres, de druides, de paladins et de moines qui ont failli à leurs vœux. En châtiment pour leurs hérésies, ils sont condamnés au statut de mort-vivant. Parfois, un huecuva apparaît lorsqu'un prêtre neutre ou bon devient mauvais et meurt sans avoir cherché à faire pénitence, ou lorsqu'un prêtre mauvais est sujet à une malédiction particulièrement importante de la part de sa divinité tutélaire.

Les huecuvas conservent quelques souvenirs de leur vie passée et s'installent souvent dans les temples en ruine ou profanés de leur ancien ordre. Ils haïssent tous les êtres vivants et plus particulièrement les prêtres d'alignement bon.

Ils ressemblent à des squelettes humanoïdes vêtus de haillons.

BS

Huecuva

EXEMPLE D'HUECUVA

Dans cet exemple, la créature base est un prêtre humain de niveau 5.

Huecuva, prêtre humain de niveau 5
Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M
Dés de vie : 5d12+3 (35 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (harnois) (4 cases) ; vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 23 (–1 Dex, +4 naturelle, +8 harnois, +2 écu en acier), contact 9, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+2 plus maladie) ; ou morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8)



Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d6+2 plus maladie) ; ou morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants (5 fois/jour), malédiction huecuva, sorts
Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (10/argent), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +9
Caractéristiques : For 15, Dex 9, Con —, Int 4, Sag 19, Cha 14
Compétences : Art de la magie +4, Concentration +8, Connaissances (religion) +4
Dons : Écriture de parchemins, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Robustesse (S)
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–12)
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : souvent neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Combat

L'huecuva attaque avec toute la sauvagerie d'une bête animée par la haine des vivants.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Cet huecuva (qui est un prêtre) intimide les morts-vivants en canalisant l'énergie négative.

Malédiction huecuva (Sur). Tout sujet d'une attaque de coup d'un huecuva doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être victime d'une maladie appelée la malédiction huecuva. Le temps d'incubation est de 1 jour, au terme duquel le mal inflige un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force et 1d2 points de Constitution. Par la suite, le sujet doit réussir un jet de sauvegarde chaque jour sous perdre de subir un nouvel affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force et 1d2 points de Constitution. Bien entendu, ces effets sont cumulatifs jusqu'à ce que la victime voie sa valeur de Constitution atteindre 0 (et meure), réussisse deux jets de sauvegarde d'affilée ou bénéficie de soins magiques (comme un sort de *guérison des maladies*). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Cet huecuva lance des sorts comme un prêtre de niveau 5.

Exemple de liste de sorts (5/5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, résistance, soins superficiels, stimulant* ; 1er — *action aléatoire, bénédiction, frayeur**, *imprécation, sanctuaire* ; 2e — *arme spirituelle, force de taureau, immobilisation de personne, profanation** ; 3e — *animation des morts**, *malédiction, négation de l'invisibilité*.

* Sorts de domaine. Domaines : Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Mort (caresse mortelle, 1 fois/jour).

Mort vivant. Le huecuva est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le huecuva bénéficie de 2 DV supplémentaires quand on tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Possessions. Harnois, écu en acier, morgenstern de maître, arbalète légère et 10 carreaux, 5 parchemins de *blessure légère, potion de flou, potion de lévitation, potion de vol, cape de résistance +1*.

CRÉATION DE HUECUVA

L'archétype acquis « huecuva » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après « créature de base ») doté d'au moins un niveau de prêtre, druide, paladin ou moine. Contrairement au statut de liche, qui préserve l'intellect et les pouvoirs de la créature de base, la transformation en huecuva a de lourdes répercussions sur l'esprit de la victime et réduit sensiblement son Intelligence.

Le huecuva conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d12.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +4. Souvent, les huecuvas portent encore l'armure qu'ils possédaient de leur vivant, en particulier si elle était destinée à des fins cérémonielles.

Attaques et dégâts. Un huecuva conserve toutes les attaques de la créature de base et acquiert une attaque de coup si celle-ci n'en a pas. Dans ce cas, utilisez la valeur de dégâts relative à sa taille (voir table ci-dessous), mais cela ne concerne que les humanoïdes. Si la créature de base a des attaques naturelles, utilisez la valeur donnée dans la table ou celle qu'elle possède déjà (en choisissant la meilleure).

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1	Grande	1d8
Minuscule	1d2	Très grande	2d6
Très petite	1d3	Gigantesque	2d8
Petite	1d4	Colossale	4d6
Moyenne	1d6		

Attaques spéciales. Le huecuva conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base. En outre, les victimes de ses attaques naturelles s'exposent à une maladie mortelle.

Malédiction huecuva (Sur). Toute victime d'une attaque de coup d'un huecuva doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Cha) sous peine d'être victime d'une maladie appelée la malédiction huecuva. Le temps d'incubation est de 1 jour, au terme duquel le mal inflige un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force et 1d2 points de Constitution. Par la suite, le sujet doit réussir un jet de sauvegarde chaque jour sous perdre de subir un nouvel affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force et 1d2 points de Constitution. Bien entendu, ces effets sont cumulatifs jusqu'à ce que la victime voie sa valeur de Constitution atteindre 0 (et meure), réussisse deux jets de sauvegarde d'affilée ou bénéficie de soins magiques (comme un sort de *guérison des maladies*)

Particularités. Les huecuvas conservent les particularités de la creature de base et acquièrent les suivantes.

Conversion divine. Un prêtre qui obtient le statut de huecuva perd le bénéfice des domaines qu'il possédait de son vivant et les remplace par les domaines du Mal et de la Mort. S'il était capable de repousser les morts-vivants, il perd ce pouvoir et peut désormais les intimider ou les contrôler, comme le fait tout prêtre mauvais.

Un paladin qui obtient le statut de huecuva acquiert des pouvoirs spéciaux, sur le même principe qu'un paladin déchu qui devient un chevalier noir. Reportez-vous à la page 183 du *Guide du Maître*.

Reduction des dégâts (Ext). Le huecuva bénéficie d'une réduction des dégâts (10/argent).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le huecuva bénéficie de 2 DV supplémentaires quand on tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Caractéristiques. Ajoutez les modificateurs suivants aux caractéristiques de la créature de base : For +2, Int –6, Sag +2, Cha +2. Comme tous les morts-vivants, les huecuvas n'ont pas de valeur de Constitution.

Dons. Le huecuva gagne Robustesse en guise de don supplémentaire.

Environnement. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2–12).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

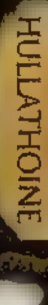
Trésor. Normal.

Alignement. Toujours mauvais.

HULLATHOINE

Mort-vivant de taille TG
Dés de vie : 16d12 (104 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)
Classe d'armure : 27 (–2 taille, –1 Dex, +20 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 27
Attaque de base/lutte : +8/+26
Attaque : morsure (+17 corps à corps, 2d8+10/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 2d8+10/19–20), 2 pattes (+14 corps à corps, 1d8+5) et 2 tentacules (+14 corps à corps, 1d6+5 plus venin)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (6 m avec les tentacule)
Attaques spéciales : anneau de pus, déformation, émanation de criquets démoniaques, étreinte, intimidation des morts-vivants, science de la lutte, venin
Particularités : guérison accélérée (8), immunité contre l'électricité et le froid, mort-vivant, odorat, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance au feu (10), résistance à la magie (26), résistance au son (10), vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +3
Caractéristiques : For 30, Dex 8, Con —, Int 12, Sag 16, Cha 12
Compétences : Détection +22, Équilibre +18, Escalade +29, Natation +29, Perception auditive +22
Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–12)
Facteur de puissance : 15
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 17–32 DV (taille TG), 33–48 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Hullathoine



Préferant de loin les lieux sombres lorsqu'il est en surface, l'environnement favori de l'hullathoine reste néanmoins souterrain. Cols montagneux peu fréquentés, marais sombres et forêts vénérables conviennent également à cette monstruosité.

Mesurant près de 6 mètres au garrot, l'hullathoine marche sur quatre puissantes jambes. Il présente une tête squelettique dotée d'une énorme mâchoire. Sa caractéristique la plus marquante est sans doute son corps moucheté de gris et de noir qui semble porter une sorte de maladie. En effet, il est recouvert de plaies irritées, rouges et purulentes qui palpitent et suintent à la fois. Ce monstre est en permanence entouré d'insectes bourdonnants qui se régalent de son corps en décomposition.

Un hullathoine est presque toujours accompagné de morts-vivants mineurs. Comme la nuée qu'il accueille est capable de créer des vampiriens, ces derniers constituent le gros de son escorte. Toutefois, il est également capable de prendre le contrôle de momies, de blêmes, de goules, de zombis, voire de mohrgs ou de spectres, ce qui explique qu'on en trouve également en sa compagnie.

Les hullathoines parlent le commun et, curieusement, le draconien.

COMBAT

Il est impressionnant de constater à quel point l'hullathoine maîtrise son corps. En contractant les muscles qui entourent ses plaies suintantes de pus, il est capable d'exciter les criquets démoniaques qui vivent en lui, poussant alors la nuée à s'en prendre à toute créature vivante située à portée. L'hullathoine aime également agripper ses adversaires à l'aide des deux tentacules qui jaillissent de ses épaules pour réduire leur corps à des formes aussi fantasques qu'obscènes. Rien n'offre davantage de plaisir à ce monstre que de déformer ses victimes, avant de les laisser à la nuée qui se chargera d'animer ces grotesques créatures pour en faire des vampiriens fiélons placés sous le contrôle de l'hullathoine

Anneau de pus (Ext). Une fois par jour, l'hullathoine peut déverser le pus que renferment ses nombreuses plaies. L'anneau de pus s'étend alors dans un rayon de 9 mètres autour du monstre. Toute créature prise dans la zone d'effet doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) sous peine de subir 5d6 points de dégâts d'acide et un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. En cas de succès, l'affaiblissement temporaire de Force est annulé et les dégâts d'acide sont réduits de moitié. En cas d'échec, les sujets sont également nauséeux pendant 10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Déformation (Sur). L'hullathoine peut altérer et déformer les victimes agrippées par ses tentacules. Quand il parvient à immobiliser un adversaire, il lui inflige les dégâts normaux et peut tenter de le déformer. La victime doit alors effectuer un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, elle subit les dégâts de lutte normaux, mais en cas d'échec, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +1.

Émanation de criquets démoniaques (Sur). Au prix d'une action simple, l'hullathoine peut charger une nuée de criquets démoniaques (voir page 124) d'attaquer ses adversaires. Ces créatures vivent dans les plaies purulentes du monstre. Ils ne s'en prennent ni à l'hullathoine ni à ses sbires morts-vivants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'hullathoine doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut tenter d'immobiliser son adversaire. S'il y parvient, il peut user de son attaque spéciale de déformation.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Un hullathoine contrôle ou intimide les morts-vivants comme un prêtre de niveau 20. Les vampiriens fiélons créés par les criquets démoniaques dont il est porteur sont automatiquement contrôlés au moment où ils sont animés. Toutefois, ils comptent dans la limite de DV de morts-vivants qu'il peut contrôler à un moment donné. Si les tout derniers morts-vivants créés par les criquets dépassent cette limite, le monstre doit les libérer ou peut les ajouter à son contingent de serviteurs à condition de se débarrasser d'autres sbires.

Science de la lutte (Ext). Normalement, une créature en situation de lutte qui ne souhaite pas être considérée comme agrippée subit un malus de –20 au test de lutte. Cependant, quand il use de ses tentacules, l'hullathoine n'est jamais agrippé. Il peut mener des attaques de lutte à l'aide de ceux-ci sans subir de malus aux autres attaques.

Venin (Ext). L'hullathoine inocule son venin (jet de Vigueur, DD 17, annule) par le biais de ses attaques de morsure et de tentacules. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d10 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, l'hullathoine récupère les points de vie perdus au rythme de 8 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Mort-vivant. L'hullathoine est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Odorat (Ext). Un hullathoine peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur

Vision aveugle (Ext). L'hallathoine manœuvre et combat à l'aide de sa vue, mais également en exploitant son ouïe et son odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. L'obscur n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

INDRICOTHÈRE

Animal de taille TG
Dés de vie : 16d8+112 (184 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 19 (–2 taille, +11 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +12/+31
Attaque : coup de tête (+22 corps à corps, 2d6+11/19–20)
Attaque à outrance : coup de tête (+22 corps à corps, 2d6+11/19–20) et 2 pattes (+16 corps à corps, 2d6+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : heurt, piétinement (2d6+16)
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +19, Vol +7
Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 25, Int 2, Sag 14, Cha 9
Compétences : Détection +13, Perception auditive +14
Dons : Arme de prédilection (coup de tête), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Science du critique (coup de tête), Vigilance, Vigueur surhumaine
Environnement : forêts, collines ou plaines
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (3–12)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 17–31 DV (taille Gig), 32–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —



Indricothère

Bien qu'il s'agisse de créatures herbivores, les indricothères sont des créatures imprévisibles et donc dangereuses. Leur simple taille en fait déjà une menace pour tout ce qui partage leur environnement, et leur propension à défeuiller de vastes superficies de verdure altère parfois à jamais l'écologie d'une région.

La masse corporelle d'un indricothère est deux fois supérieure à celle d'un éléphant et son cou rivalise avec celui d'une girafe en terme de longueur. Un indricothère adulte fait environ 4,50 mètres au garrot et un peu moins de 6 mètres si on pousse la mesure jusqu'à la tête. Son épaisse peau grise rappelle celle de ses cousins pachydermes, tout comme ses pieds d'ailleurs.

Quand il est enragé (saison des amours, désir de protéger ses enfants ou entraînement martial dans le cadre d'une domestication), il peut être à l'origine de grands ravages. Certaines tribus de géants des collines, d'ogres et même de trolls apprivoisent parfois ces créatures pour en faire des montures. La simple vue d'une dizaine de géants des collines montés sur ces animaux imposants a provoqué la fuite de plus d'une armée avant même le début des hostilités.

COMBAT

Lors d'un combat, l'indricothère sauvage souhaite simplement ne pas perdre la vie, mais cela ne signifie pas qu'il adopte une attitude défensive uniquement. Quand la fuite est impossible, l'animal frappe ses adversaires de la tête pour tenter de les envoyer valdinguer. À ce sujet, son long cou lui permet de frapper avec une force terrible, mais il se sert également de ses pattes pour piétiner ses opposants jusqu'à ce qu'il n'en reste rien.

Les géants montés sur des indricothères usent d'une tactique très efficace : ils forcent leur monture à s'approcher à portée d'allonge pour qu'elle porte un coup de tête et utilise le pouvoir de heurt (voir ci-dessous). En cas de succès, le géant et l'animal tirent parti de la situation en portant chacun une attaque d'opportunité au moment où leur adversaire quitte leur espace contrôlé.

Heurt (Ext). Une créature touchée par l'attaque de coup de tête de l'indricothère doit réussir un jet de Vigueur (DD 29) sous peine d'être repoussée de 3 mètres. En cas d'échec, la cible doit réussir un autre jet de Vigueur (DD 29) sans quoi elle est étourdie pendant 1 round. Si elle ne peut être repoussée, elle tombe au sol. Les DD de sauvegarde sont liés à la Force.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action complexe, un indricothère peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige 2d6+16 points de dégâts contondants. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes (DD 29) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Odorat (Ext). Un indricothère peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

INÉLUCTABLE

Les inéluctables sont des créatures artificielles dont le seul rôle est de faire respecter les lois naturelles de l'univers. Ils sont conçus pour traquer et punir tout individu ayant violé un principe fondamental. Il en existe plusieurs types, chacun étant taillé sur mesure pour des missions bien précises.

Les inéluctables parlent l'abyssal, le céleste, l'infernal et la langue natale de leur première cible.

COMBAT

À moins que leur existence ne soit en péril, les inéluctables sont entièrement focalisés sur le fautif qu'ils poursuivent, ignorant complètement les autres combattants. Un inéluctable peut attaquer quiconque lui fait obstacle, mais il ne s'attardera pas au point de ne plus pouvoir se retourner contre sa cible.

Les armes naturelles d'un inéluctable, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes loyales pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, l'inéluctable récupère un certain nombre de points de vie par round (donné dans la description de chacun). Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder

QUARUT

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille M
Dés de vie : 18d10+20 (119 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 31 (+1 Dex, +13 naturelle, +7 demi-harnois), contact 11, pris au dépourvu 30
Attaque de base/lutte : +13/+18
Attaque : coup (+18 corps à corps, 3d6+5)
Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 3d6+5)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (15), réduction des dégâts (15/adamantium et Chaos), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +9
Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con —, Int 14, Sag 17, Cha 20
Compétences : Art de la magie +28, Connaissances (mystères) +26, Détection +26, Perception auditive +26
Dons : Attaques réflexes, Combat aveugle, Magie de guerre, Science de l'initiative, Talent (Connaissances [Art de la magie]), Talent (Connaissances [mystères]), Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Méchanus)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 19–24 DV (taille M), 25–54 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Les quaruts comptent parmi les inéluctables les plus puissants. Ils protègent deux des concepts les plus précieux et ténus : le temps et l'espace. Ils exploitent leur sens surnaturel de la conscience spatiale et temporelle pour apprendre les transgressions qui interrompent le continuum espace-temps, traquant alors l'auteur du crime.



Ce monstre est de forme humanoïde, mais la ressemblance s'arrête là. À l'instar de la plupart des inéluctables, son corps est constitué de rouages, d'engrenages et de pistons. De minuscules pendules et sabliers animent également la créature. Elle porte une armure à plaques extrêmement fine, recouverte de ciselures représentant divers symboles du temps. En lieu et place de tête, le quarut possède un sablier en perpétuel activité. D'ailleurs, il arrive que le sable qu'il renferme se mette à couler vers le haut, un phénomène que nul quarut n'a jamais su expliquer.

Les quaruts ne s'intéressent qu'aux lanceurs de sorts qui usent de magie très puissante, comme *animation suspendue*, *arrêt du temps*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. Aux yeux d'une telle créature, la simple utilisation de ces sorts provoque de grands dégâts dans l'univers et met en péril toutes les créatures qu'il abrite. Cependant, malgré le mécontentement que leur inspire l'utilisation de ces sorts, les quaruts n'hésitent pas à les employer en toute impunité.

Combat

Quand ils se livrent à un combat, les quaruts tentent d'y mettre un terme aussi vite que possible en usant d'*animation suspendue* pour enfermer l'offenseur dans une stase intemporelle

Pouvoirs magiques. *Blessure légère de groupe* (DD 20), *dissipation suprême*, *domination* (DD 20), *immobilisation de monstre* (DD 20), *localisation de créature*, *porte dimensionnelle*, *rapidité* et *vision lucide*, à volonté ; *animation suspendue* (DD 23), 3 fois/jour ; *arrêt du temps*, *cage de force*, *cercle de mort* (DD 21), *marque de la justice*, *souhait limité* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), 1 fois/jour ; *changement de plan* (DD 22) et *quête*, 1 fois/semaine. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le quarut récupère 15 points de vie par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

VARAKHUT

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G
Dés de vie : 22d10+30 (151 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 15 m (bonne)
Classe d'armure : 35 (–1 taille, +2 Dex, +16 naturelle, +8 harnois), contact 12, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte : +16/+26
Attaque : coup (+21 corps à corps, 2d10+6)
Attaque à outrance : 2 coups (+21 corps à corps, 2d10+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : *souffle dissipant*, pouvoirs magiques
Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (20), réduction des dégâts (20/adamantium et Chaos), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +13
Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con —, Int 18, Sag 19, Cha 22
Compétences : Art de la magie +33, Décryptage +29, Connaissances (histoire) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +31, Survie +4 (+6 dans les autres plans)
Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances [Art de la magie]), Talent (Connaissances [histoire]), Talent (Connaissances [mystères]), Talent (Connaissances [religion]), Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (Méchanus)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 19
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 23–33 DV (taille G), 34–66 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les varakhuts sont les défenseurs des dieux. Bien que les inéluctables ne vénèrent aucune entité, ils saisissent parfaitement le rôle de ces êtres et savent que leur disparition n'engendrerait rien d'autre que le chaos dans l'univers. Ainsi, ils traquent tous ceux qui tentent d'usurper le pouvoir des dieux.

Les varakhuts ont une apparence humanoïde très stylisée. Leur corps est constitué de différents blocs renfermant des mécanismes complexes. De petites sphères semblables à des planètes et des galaxies apparaissent parfois dans leur structure métallique.

Les varakhuts n'agissent pas pour le compte d'un dieu précis et défendent l'ensemble des panthéons, quels que soient leurs principes moraux et leur éthique.

Combat

Généralement, les varakhuts usent de leur *souffle dissipant* à plusieurs reprises pour affaiblir leurs cibles avant de les achever à grand renfort de sorts et de coups.

***Souffle dissipant* (Mag).** Trois fois par jour, le varakhut peut libérer un souffle d'énergie négative (action simple). Celui-ci fonctionne sur le même principe qu'une *dissipation suprême*, mais il affecte tout ce qui se trouve dans un rayonnement de 9 mètres de rayon. Niveau 19 de lanceur de sorts.

Pouvoirs magiques. *Blessure légère de groupe* (DD 21), *cercle de mort* (DD 22), *domination universelle* (DD 25), *immobilisation de monstre* (DD 21), *localisation de créature*, *porte dimensionnelle*, *rapidité* et *vision lucide*, à volonté ; *arrêt du temps*, *cage de force*, *marque de la justice*, *souhait limité* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), 3 fois/jour ; *capture d'âme* (DD 25), *changement de plan* (DD 23), *nuée de météores* (DD 25), *quête* et *souhait*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le varakhut récupère 20 points de vie par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.





KAORTI

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 2d8 (9 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +2 naturelle, +4 armure d'écailles en résine), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +2/+0
Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d6–2) ; ou dague à ruban (+4 corps à corps, 1d4–2/x4) ; ou dard (+4 distance, 1d4–2)
Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d6–2) , ou dague à ruban (+4 corps à corps, 1d4–2/x4) ; ou dard (+4 distance, 1d4–2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, transformation maléfique
Particularités : Extérieur, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité matérielle
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 7, Dex 14, Con 11, Int 14, Sag 11, Cha 16
Compétences : Art de la magie +9 (+11 pour déchiffrer les parchemins magiques), Artisanat (deux au choix) +7, Concentration +5, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (plans) +7, Intimidation +8, Premiers secours +13, Survie +5 (+7 dans les autres plans), Utilisation d'objets magiques +7 (+9 pour les parchemins)
Dons : Attaque en finesse, Maniement d'une arme exotique (dague à ruban) (S)
Environnement : tout milieu non naturel (Royaume Lointain)
Organisation sociale : solitaire, patrouille (2–9), pèlerins (10–20 plus 1–3 esclaves kaortis) ou sanctuaire (21–60 plus 10–20 esclaves et 1 saigneur brumeux tous les 15 kaortis)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal, objets uniquement
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

Jadis, un groupe de magiciens curieux voulut franchir les frontières de l'existence connue et entrer dans une dimension lointaine située de l'autre coté de la réalité. Cette région, connue sous le nom de Royaume Lointain auprès des érudits, n'abritait que folie et cauchemars. Nos explorateurs avaient foi en leurs pouvoirs et ne comptaient y rester que quelques heures. Malheureusement, leur confiance était infondée. Peu après leur arrivée, une entité sans nom les absorba. Ils devinrent alors les terrifiants indigènes du Royaume Lointain, les premiers kaortis.

Les explorateurs furent pris de folie et oublièrent tout ce qu'ils savaient du plan Matériel. D'ailleurs, le portail qui séparait celui-ci du Royaume Lointain les perturbait d'une certaine façon. Sans y réfléchir à deux fois, les nouveaux kaortis franchirent de nouveau le portail dans le but de le détruire. Cela détruisit la source de leur douleur dans le Royaume Lointain, mais ils furent bloqués dans le plan Matériel, qui désormais était mortel pour l'essence même de leur être. Nombre des kaortis périrent donc avant d'avoir pu s'enfermer dans l'école de magiciens d'où ils étaient partis. Depuis ce sanctuaire, les kaortis se sont déployés et menacent le monde.

De forme humanoïde, les kaortis doivent revêtir une armure moulante composée de résines et de tissus cultivés par leurs alchimistes dès qu'ils sortent de leur sanctuaire. Un kaorti ainsi

Kaortis

accoutré ressemble à un humain émacié aux longs bras et jambes. Il possède trois longs doigts et un pouce par main, et ses mouvements sont fluides et ondulants. Son crâne bulbeux est vissé à son corps via un long cou. Le visage d'un kaorti reste presque toujours dissimulé derrière un linceul de résine.

Quand il n'enfile pas son armure en résine, le kaorti n'a décidément plus rien d'humain. Sa peau, de couleur vert brun et parcourue de rose, de rouge et de pourpre pâles, semble aussi transparente que liquide, si bien que l'on distingue les entrailles du monstre. Ses doigts ne sont rien de plus que des tentacules dépourvus du moindre os et son visage ressemble à celui d'une araignée à demi dissoute. Les paumes de ses mains sécrètent en permanence une épaisse résine verte dont les « forgerons » kaortis peuvent faire des armes, des armures ou des fortifications pour leur repaire. Le kaorti moyen mesure 2,10 mètres de haut et pèse 50 kilos environ.

Les kaortis parlent une langue gutturale et connaissent des bribes de nombreux autres langages appris lors de l'interrogatoire de leurs prisonniers. La plupart parlent le commun et le sylvestre.

COMBAT

Face à leurs ennemis, les kaortis préfèrent user de magie pendant que leurs sbires se battent au corps à corps. Lorsque leur magie ne leur est d'aucune utilité, ils usent d'armes à distance. Ils sont formés au maniement de toutes les armes courantes à distance et du shuriken. S'il est pris au corps à corps, le kaorti tente généralement de s'enfuir afin de pouvoir user, là encore, de sorts et d'attaques à distance.

Les armes naturelles d'un kaorti, ainsi que celles qu'il pourrait manier, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un kaorti en jetant *convocation de monstres II*.

Pouvoirs magiques. *Couleurs dansantes* (DD 14), *feuille morte, modification d'apparence, pattes d'araignée, rapetissement* (DD 14) et *rayon affaiblissant*, 1 fois/jour. Niveau 2 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Transformation maléfique (Sur). Le kaorti est capable d'imprégner une créature vivante de l'essence surnaturelle du Royaume Lointain, faisant d'elle un simulacre de sa forme d'origine. Le processus demande 8 heures d'efforts durant lesquelles le kaorti applique sa mâchoire contre sa victime, qui doit être consentante ou sans défense pendant tout le rituel. Au bout de 8 hures, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur (DD 11). En cas d'échec, il se transforme en kaorti (s'il s'agissait d'un humanoïde) ou en esclave kaorti. En cas de succès, le kaorti peut de nouveau tenter de procéder à la transformation, chaque nouvel essai se traduisant par une augmentation du DD de sauvegarde de +1.

Les créatures transformées en kaortis conservent leurs aptitudes de classe, mais il faut appliquer les modificateurs suivants à leurs caractéristiques : For –4, Dex +4, Int +4, Cha +6. Elles deviennent alors neutres mauvaises et adoptent le génie racial des kaortis. Elles acquièrent également tous les pouvoirs et désavantages d'un kaorti normal. Cette transformation est en quelque sorte le seul mode de reproduction des kaortis.

Un sujet transformé en esclave kaorti acquiert l'archétype créature fiélon. Cependant, à la place de l'attaque spéciale de châtiment du Bien, il gagne le pouvoir de se lancer *coup au but* 1 fois par jour.

Extérieur. Les kaortis bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle, résurrection suprême, souhait* ou *souhait limité*).

Vulnérabilité matérielle (Ext). Le plan Matériel est particulièrement douloureux pour un kaorti qui ne se protège pas. Une telle créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 +1 par test précédent) par heure sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux et d'être fatiguée. Le monstre reste alors fatigué jusqu'à ce qu'il ait récupéré de tous les points de dégâts non-létaux subis dans le plan Matériel. Si cela le plonge dans l'inconscience, le plan Matériel se met alors à lui infliger des dégâts létaux, toujours au rythme de 1d6 par heure (jet de Vigueur, DD en augmentation avec chaque nouveau test, annule). Les kaortis portant une armure de résine ou se trouvant dans un sanctuaire sont protégés des effets du plan Matériel.

Compétences. Les kaortis bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Premiers secours.

LA SOCIÉTÉ DES KAORTIS

Les kaortis vivent dans des régions reculées, s'installant généralement dans des mines, des monastères ou des forts capturés. Leur premier réflexe consiste à enduire l'ensemble de leur antre de cette même résine avec laquelle ils conçoivent leurs armes et armures, se protégeant ainsi de l'influence délétère du plan Matériel. Ces repaires sont communément qualifiés de sanctuaires.

Les kaortis ne restent jamais à rien faire. Un seul et unique but les anime : pervertir le monde naturel et en nourrir le Royaume Lointain. Ils savent pertinemment qu'ils n'atteindront pas ce but avant des siècles et que leur objectif est peut-être irréalisable. Quoiqu'il en soit, ils mettent tout en œuvre pour parvenir à leurs desseins et sont disposés à transformer les créatures les unes après les autres si nécessaire.

Ils respectent et admirent grandement la magie profane, si bien que les chefs des sanctuaires sont généralement des magiciens et des ensorceleurs. Ceux-ci sont chargés d'étendre les terres de leur race et sont responsables de la protection du sanctuaire. Cela permet aux autres membres de la communauté de se consacrer à la transformation de creatures en kaortis et en esclaves. Du reste, ces derniers constituent d'ailleurs le gros des défenses des sanctuaires.

Quand la population d'un repaire atteint une soixantaine d'individus, vingt-cinq d'entre eux environ s'en vont pour trouver un lieu où fonder un nouveau sanctuaire. Certains des sanctuaires les plus anciens ont cessé de créer des kaortis et s'attachent plus spécifiquement à concevoir de nouvelles races d'esclaves censées évoluer dans le plan Matériel sans la moindre difficulté. À ce jour, le saigneur brumeux et le rukanyr (tous deux décrits plus loin) sont sans doute les meilleurs exemples de telles créations.

LES KAORTIS ET LE *MANUEL DES PLANS*

Si vous exploitez le *Manuel des Plans* au sein de votre campagne et si vous avez intégré le Royaume lointain au sein de votre cosmologie, les esclaves kaortis doivent s'appuyer sur l'archétype de créature pseudo naturelle et non sur l'archétype de créature fiélon. De nombreux lanceurs de sorts profanes kaortis choisissent la classe de prestige d'aliéniste décrite dans *Par l'Encre et le Sang*. Enfin, un aliéniste kaorti de niveau 10 acquiert l'archétype créature pseudo naturelle car il est déjà affublé du type Extérieur.

Les prisonniers des kaortis sont bien traités et convenablement nourris, du moins tant qu'ils pensent que ceux-ci détiennent des informations cruciales au sujet du monde extérieur. Dès lors qu'un prisonnier a dévoilé tout ce qu'il savait, son destin est d'être transformé.

Les kaortis que l'on rencontre en dehors d'un sanctuaire sont des pèlerins en quête d'une nouvelle colonie, des espions qui explorent les alentours, ou des agents chargés de trouver de nouvelles victimes à transformer. Pour infiltrer villes et villages, les kaortis font bon usage de leur pouvoir de *modification d'apparence*.

LES OBJETS KAORTIS

Ce type d'objet est composé de résine sécrétée par les paumes des kaortis. Elle est façonnée tant qu'elle est fraîche puis traitée (si nécessaire) selon un procédé alchimique pour conserver sa souplesse.

Le rôle principal de la résine consiste à bâtir le sanctuaire, un espace parfaitement étanche. En son sein, les kaortis sont parfaitement protégés des effets délétères du plan Matériel. Un kaorti peut produire l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de résine par jour, ce qui suffit pour recouvrir une surface de 1 m² d'une couche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Il faut 1 heure à un kaorti pour produire et appliquer une telle quantité de résine. La substance sèche et devient rigide 1 heure après son application. Les murs et les portes enduits de celle-ci voient leur solidité augmenter de 2 points.

La résine non traitée persiste 500 jours environ avant de s'effriter, ce qui explique que les kaortis entretiennent les murs de leur sanctuaire en permanence. Un kaorti peut assurer la cohésion d'une pièce de 12 mètres de coté sur 3 mètres de haut en consacrant 1 heure par jour à l'entretien de son sanctuaire.

Armure de résine. Cette armure kaorti est constituée de fines bandes de résine traitée via alchimie et enroulées autour du corps du monstre, à la manière de bandelettes de momies. Il s'agit d'une armure légère aux propriétés suivantes : bonus d'armure de +4, bonus de Dextérité maximal de +3, malus d'armure aux tests de –4 et risque d'échec des sorts profanes de 25 %. Les spécimens d'autres races peuvent porter ce type d'armure, mais cela leur provoque habituellement des crises de démangeaison poussées. En plus de ses propriétés, une armure de résine protège son porteur des effets du plan Matériel.

Il s'agit d'un objet coûteux dont le temps de création est très élevé. Les kaortis ordinaires (1 DV) en portent donc rarement.

Prix : 250 po. *Poids* : 10 kg.

Dague à ruban. La dague à ruban est une arme exotique de taille P créée à base de résine kaorti traitée par le biais de procédés alchimiques. Il s'agit d'une poignée en résine à laquelle est fixée une lame souple, elle aussi en résine, de 30 centimètres de long. Ce ruban de résine aiguisé inflige 1d4 points de dégats et son multiplicateur de critique est égal à x4. En outre, il s'entortille facilement autour des objets ; les tentatives de désarmement réalisées avec son aide bénéficient d'un bonus de +2.

Prix : 50 po. *Poids* : 0,5 kg.

PERSONNAGES KAORTIS

Il arrive que des kaortis animés par des velléités d'indépendance décident de quitter leur sanctuaire natal. Ces personnages ont en quelque sorte résisté à la transformation psychologique qu'on a voulu leur imposer et s'efforcent de vivre dans un monde hostile.

Les kaortis ont des prédispositions naturelles pour devenir ensorceleurs. Du reste, ces derniers sont généralement les chefs des sanctuaires. De leur côté, les magiciens ne disposent pas de grimoires au sens littéral du terme. En effet, ils notent leurs sorts sur de longues bandes de résine pendues au plafond de leur repaire. Ces deux classes n'appellent jamais de familier. Les autres kaortis sont des roublards pour la plupart, mais les cas de guerrier ne sont pas rares. Il existe très peu de barbares et aucun lanceur de sorts divins.

La classe de prédilection des kaortis est donc l'ensorceleur. En raison de tous ses pouvoirs spéciaux, le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ kaorti est égal à son niveau de classe +4. Ainsi, un ensorceleur kaorti de niveau 1 a un NGE de 5 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 5.

Khaasta

KHAASTA

Humanoïde monstrueux (extraplanaire, reptilien) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +6 naturelle, +5 cuirasse, +1 rondache en acier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d4+4) ; ou hallebarde (+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou cimeterre (+7 corps à corps, 1d6+6) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d4+4) ; ou hallebarde (+7 corps à corps, 1d10+6) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2), ou cimeterre (+7 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2), ou arc long composite (+4 distance, 1d8)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m

Attaques spéciales : —



Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 11
Compétences : Connaissances (plans) +4, Détection +3, Dressage +3, Équitation +3, Escalade +7, Intimidation +3, Survie +3
Dons : Attaque en puissance, Tir à bout portant
Environnement : terre ferme et souterrains (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–3), bande (6–11 plus 50 % de non-combattants, 1 chef de niveau 4–7 et 1–6 lézards géants) ou tribu (30–60 plus 1 lieutenant de niveau 4–7, 1 chef de niveau 5–10 et 11–20 lézards géants)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Les khaastas sont de dangereux humanoïdes reptiliens qui parcourent les étendues désolées des Terres Extérieures et des plans chaotiques. Ce sont des pillards, des esclavagistes et des mercenaires de bien triste renommée.

Ils ressemblent vaguement à des hommes-lézards, dont ils sont peut-être de lointains descendants. Cependant, ils sont beaucoup plus grands, solides et belliqueux. Leur corps est recouvert de petites écailles très dures et d'une crête colorée qui arborent des motifs différents pour chaque individu. Leur longue queue musclée leur permet de conserver leur équilibre.

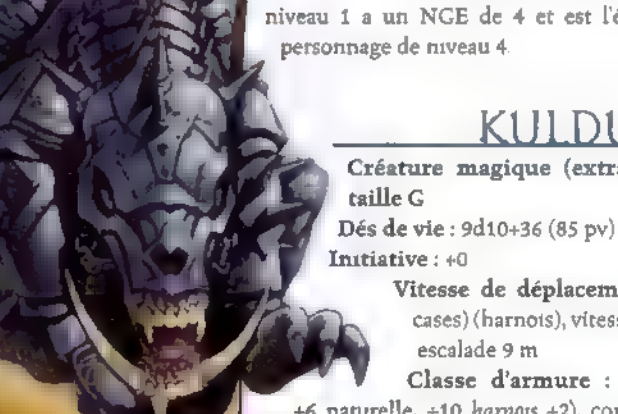
La plupart des khaastas voyagent en groupes de nomades dans les Terres Extérieures, où ils se mettent en quête de butins, d'esclaves et de rixes. Ils louent leurs services aux créatures suffisamment puissantes (et dignes) pour leur donner des ordres, mais n'hésitent pas à poignarder leur employeur au premier signe de faiblesse.

Les khaastas parlent le draconien et le commun.

COMBAT

Les khaastas profitent de toutes les opportunités de combat qui s'offrent à eux. Certains commencent par cribler leurs adversaires de flèches, alors que d'autres chargent directement au corps à corps en brandissant leur hallebarde. Ce monstre peut mordre tout en portant un coup à l'aide de son arme, d'autant qu'il adore goûter le sang de son adversaire durant l'affrontement. Sa monture de prédilection est le lézard géant.

Les khaastas organisent des embuscades qui visent à entraver les mouvements des adversaires les plus dangereux, afin de les achever au corps à corps. Cependant, ce sont des lâches qui n'hésitent pas à fuir lorsque le combat tourne en leur défaveur.


Kuldurath

LA SOCIÉTÉ DES KHAASTAS

Au sein des bandes nomades de khaastas, la raison du plus fort est toujours la meilleure. La hiérarchie de chaque groupe est constamment remise en cause et les défis sont monnaie courante. Jadis, le statut était déterminé par des duels à mort, mais la race fut à deux doigts de s'éteindre et cette tradition disparut. Depuis, querelles et défis s'appuient sur une forme de combat rituel non meurtrière.

Le sens de l'honneur des khaastas est complexe et peu d'étrangers parviennent à le saisir. Perfidie, trahison, vol et meurtre sont des moyens de promotion courants au sein de leur société.

Les femelles sont tout aussi fortes et résistantes que les mâles. Elles apparaissent donc dans les mêmes proportions au sein des groupes de maraudeurs. Du reste, il n'est pas rare de voir une femelle combattre avec son petit attaché dans le dos. Bien qu'ils ne semblent guère se soucier de la sécurité de leurs enfants, les khaastas les défendent en réalité avec une grande férocité.

PERSONNAGES KHAASTAS

La classe de prédilection des khaastas est le guerrier. La plupart des chefs sont des guerriers ou des prêtres. Ces derniers peuvent choisir deux des domaines suivants : Chaos, Duperie, Force ou Guerre. Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ khaasta est égal à son niveau de classe +3. Par exemple, un guerrier khaasta de niveau 1 a un NGE de 4 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 4.

KULDURATH

Créature magique (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 9d10+36 (85 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases) (harnois), vitesse de base 18 m, escalade 9 m
Classe d'armure : 25 (–1 taille, +6 naturelle, +10 *harnois* +2), contact 9, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +9/+18
Attaque : défenses (+13 corps à corps, 2d6+5)
Attaque à outrance : défenses (+13 corps à corps, 2d6+5), pointes pour armure (+8 corps à corps, 1d8+2) et 2 pattes (+8 corps à corps, 2d4+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura électrique, charge en puissance, piétinement (2d6+7)
Particularités : immunités, transfert de défenses, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +5
Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 19, Int 5, Sag 14, Cha 10
Compétences : Escalade +17, Intimidation +4, Saut +9
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Course, Endurance
Environnement : plaines et collines (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (5–20)



Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 10–24 DV (taille TG), 24–27 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

L'imposant kuldurath sert souvent de monture aux rilmanis ferrumach (décrits plus loin).

Cet monstre fait près de 4,20 mètres de long et 2,40 mètres au garrot. Il pèse environ 3,75 tonnes. Sa silhouette évoque celle d'un rhinocéros, mais ses jambes sont plus longues et musclées. En outre, sa tête est dépourvue de corne. Par contre, il est doté d'une paire de grandes défenses aussi tranchantes qu'un rasoir. Ses pattes arrière sont beaucoup plus musclées que ses pattes avant, ce qui lui permet de sauter et de donner des coups avec une force inouïe. Un kuldurath au galop fait penser à un lapin, mais il est évidemment bien plus menaçant. Cette créature est recouverte d'écailles grises et porte généralement un *harnois* +2 en guise de barde.

Les kuldurаths comprennent le sylvestre, mais ils ne parlent aucune langue.

COMBAT

Les kuldurаths protègent leurs troupeaux contre toutes les agressions, mais ce ne sont pas des créatures territoriales et la présence d'êtres bienveillants en leur sein ne les perturbe pas plus que cela. Doté d'un cavalier, le kuldurath devient un formidable adversaire. Quand un rilmani ferrumach le monte, celui-ci profite de son modificateur d'Intimidation.

Aura électrique (Sur). Trois fois par jour, au prix d'une action libre, le kuldurath peut générer une puissante aura électrique. Toutes les créatures présentes dans un rayon de 9 mètres doivent alors réussir un jet de Reflexes (DD 18) par round sous peine de subir 2d6 points de dégâts d'électricité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.


Mæléphant

Charge en puissance (Ext). Le kuldurath ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Si son coup de défenses porte, le monstre inflige deux fois plus de dégâts.

Piétinement (Ext). Au prix d'une action complexe, le kuldurath peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. L'attaque inflige 2d6+7 points de dégâts contondants. L'adversaire piétiné peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou effectuer un jet de Réflexes (DD 19) pour essayer de s'écarter partiellement et réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Immunités (Ext). Le kuldurath est immunisé contre les dégâts d'électricité et les effets mentaux.

Transfert de défenses (Sur). Le kuldurath bénéficie automatiquement de la réduction des dégâts et des résistances aux énergies destructives de son cavalier, ainsi que de tout effet magique ayant pour portée « personnelle ».

Compétences. Le kuldurath bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

MÆLÉPHANT

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G
Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 20 (–1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +8/+18
Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+6)
Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+6) et trompe (+8 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : charge frénétique, étreinte, pouvoirs magiques, souffle
Particularités : Extérieur, guérison accélérée (2), odorat, position défensive, réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (17), sens surdéveloppés, vision dans le noir (72 mètres), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +12
Caractéristiques : For 22, Dex 11, Con 16, Int 14, Sag 19, Cha 15
Compétences : Art de la magie +12, Concentration +14, Connaissances (une au choix) +12, Détection +16, Diplomatie +4, Équilibre +10, Estimation +12, Fouille +12, Perception auditive +16, Psychologie +14, Saut +16, Survie +4 (+6 pour suivre une piste)
Dons : Science de la bousculade, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :

Le mæléphant est un puissant gardien utilisé pour protéger les trésors des fiélons et autres magiciens.

La forme de ce monstre est vaguement humanoïde, mais il mesure près de 2,70 mètres de haut pour un poids de 400 kilos. Ses mains pourvues de griffes semblent surdimensionnees par

rapport à sa taille. Sa tête est semblable à celle d'un éléphant d'Asie, et sa bouche est garnie de minuscules dents. Il a de petits yeux rouges chassieux et une longue trompe dotée d'une fine pointe.

Originellement créé par de puissants seigneurs baatezus dans le but de leur servir de gardiens, de nombreux mæléphants prirent la fuite lorsque leurs maîtres furent déposés. Aujourd'hui, chacun parcourt les plans inférieurs, seul, animé par un besoin pressant de protéger et de surveiller, bien qu'il n'ait pas la garde de quoi que ce soit. Quand un individu puissant offre suffisamment de chair fraîche à un mæléphant, celui-ci accepte généralement de le servir en qualité de gardien.

Les mæléphants parlent le commun et l'infernal.

COMBAT

Le mæléphant combat à mort pour son territoire ou l'objet dont il a la garde. En outre, il ne poursuit jamais les intrus ou voleurs si cela fait sortir ce qu'on lui a confié de son champ de vision. Ce monstre cède rarement le moindre pouce de terrain et oblige généralement ses adversaires à battre en retraite, les empêchant ainsi de mettre les pieds dans la zone qu'il protège. Il ne quitte jamais son poste et rompt immédiatement le combat en cours si une nouvelle menace se présente. D'habitude, il use de pouvoirs magiques lors des premiers rounds de combat afin d'ériger un écran protecteur autour de ce dont il a la garde.

Les armes naturelles d'un mæléphant, ainsi que celles qu'il pourrait manier, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un mæléphant en jetant *convocation de monstres VIII*.

Charge frénétique (Ext). Une fois par minute, le mæléphant peut effectuer une charge dévastatrice. Durant le round où celle-ci survient, la vitesse du monstre augmente de 13,50 mètres et il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque. Ce dernier est cumulable avec tout bonus découlant d'une attaque de charge.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mæléphant doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et touche automatiquement à l'aide de son attaque de trompe.

Pouvoirs magiques. *Alarme*, *bourrasque* (DD 14), *distorsion du bois*, *enchevêtrement* (DD 13), *lumière* et *vision lucide*, à volonté ; *barrière de lames* (DD 18) et *métamorphose*, 3 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Trois fois par jour, un mæléphant peut souffler un nuage de vapeur nocive (3 mètres de large et 9 mètres de long). Toutes les créatures situées dans la zone d'effet du souffle doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de perdre la mémoire. Cette perte de mémoire a pour effet de faire disparaître les degrés de maîtrise de compétences et les dons des victimes, qui ne peuvent pas davantage utiliser leurs aptitudes de classe (ce qui inclut les facultés de lanceur de sorts). Les sorts préparés ne sont pas perdus, mais ils ne sont plus accessibles. La victime conserve tout de même ses pouvoirs raciaux. Elle ne sait plus qui sont ses amis et ses ennemis, ne se souvient pas de son passé, pas plus que de son nom. Elle peut bien entendu se créer de nouveaux souvenirs, mais chaque fois qu'elle dort ou se repose, ceux-ci disparaissent. Cet état peut être soigné par tout remède contrant les effets du poison (*guérison suprême* ou *neutralisation du poison*, par exemple). Sans cela, il persiste à jamais. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Extérieur. Les mæléphants ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Guérison accélérée (Ext). Le mæléphant récupère les points de vie perdus au rythme de 2 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Odorat (Ext). Un mæléphant peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Position défensive (Ext). Une fois par rencontre, le mæléphant peut adopter une position défensive à son tour de jeu (action libre). Il acquiert alors un bonus de +2 en Force, un bonus de +4 en Constitution, un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et un bonus d'esquive de +4 à la CA. Tant qu'il maintient cette position, voici les changements qu'il faut apporter à son profil : DV 8d8+40 (76 pv) ; CA 24, contact 13, pris au dépourvu 20 ; attaque de base/lutte +9/+19 ; Out 2 griffes (+14 corps à corps, 1d6+7) et trompe (+9 corps à corps, 2d6+4) ; JS Réf +8, Vig +11, Vol +14 ; For 24, Con 20 ; Concentration +16, Saut +17. Le monstre conserve sa position défensive pendant un nombre de rounds égal à 3 + sa valeur de Constitution modifiée, mais elle prend fin avant s'il se déplace. Par contre, tant qu'il la maintient, il est incapable d'utiliser des compétences et pouvoirs l'obligeant à se déplacer. S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Une fois la durée du pouvoir écoulée, le mæléphant subit un malus de –2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre.

Sens surdéveloppés (Ext). Le mæléphant voit quatre fois plus loin qu'un humain. Il bénéficie de la vision nocturne et de la vision dans le noir (portée de 72 mètres).

MAUG

Créature artificielle (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 2d10+30 (41 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases) (ne peut pas courir)
Classe d'armure : 25 (–1 taille, +1 Dex, +7 naturelle, +8 harnois de maître), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +1/+10
Attaque : double lame de maître (+5 corps à corps, 2d6+5/19–20) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d8+7)
Attaque à outrance : double lame de maître (+5 corps à corps, 2d6+5/19–20 et +5 corps à corps, 2d6+2/19–20) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : pulvérisation
Particularités : créature artificielle, implants, réparation rapide, résistance à la magie (14), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 11, Cha 12
Compétences : Artisanat (maçonnerie) +10*, Artisanat (travail de forge) +6, Connaissances (architecture et ingénierie) +10*, Détection +7, Intimidation +6, Perception auditive +7, Profession (ingénieur de siège) +5, Profession (soldat) +5, Survie +5
Dons : Combat à deux armes, Vigilance (S)

Environnement : terre ferme et souterrains (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, escouade (4–7), troupe de guerre (2–4 maugs plus 4–9 hobgobelins) ou compagnie (10–40 maugs plus 1 sergent de niveau 1–2 tous les 5 maugs, 2–4 lieutenants de niveau 3–6, 1 chef de niveau 7–10 et 20–50 hobgobelins)
Facteur de puissance : 3
Trésor : 50 % normal
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Les maugs sont d'inlassables soldats en quête d'affrontements. Ces créatures artificielles originaires d'Achéron font de parfaits mercenaires sur les champs de bataille de tous les plans car ils font montre d'une inébranlable loyauté envers leur employeur et d'un courage sans bornes. Les maugs servent tous ceux qui peuvent s'offrir leurs services et ne s'encombrent jamais de savoir si ce qu'ils font est bien ou mal.

Ce sont de grosses créatures artificielles en pierre. Ils mesurent plus de 2,70 mètres de haut et pèsent près de 750 kilos. Leur corps gris acier est taillé dans l'impitoyable pierre d'Achéron, ce qui leur donne cette forme humanoïde imposante. La plupart portent une double lame de taille TG forgée dans les rudes fonderies de leur plan natal et porte une lourde cuirasse en fer aux origines similaires. Certains maugs bénéficient d'implants de pierre et de métal.

Les savants spécialisés en questions planaires imaginent que les maugs servaient de troupes de choc dans une guerre que se menaient deux empires aujourd'hui oubliés. L'un d'eux finit sans doute par trouver le moyen de les emmener sur Thuldanin, seconde strate d'Achéron et dépotoir de ferraille de toutes les guerres. D'abord transportés vers Thuldanin en qualité de prisonniers, les maugs finirent par faire de la strate leur forteresse. Les premiers qui y furent bannis exploitèrent les connaissances qu'ils avaient dérobées à leurs créateurs pour produire davantage des leurs. Ces spécimens les plus anciens sont connus sous le nom de Thulkarr et règnent encore sur les maugs à ce jour. Les Thulkarr et certains lanceurs de sorts maugs ont le pouvoir de se rendre dans d'autres plans. Parfois, ils utilisent *changement de plan* ou *portail* pour appeler des escouades et pelotons d'autres maugs afin qu'ils participent aux combats qui animent le multivers. Comme il s'agit de créatures artificielles inertes qui ne meurent que si on les détruit, nombre de ces mercenaires restent dans le plan Matériel pendant des siècles, à la recherche de guerre susceptibles de donner un sens à leur existence.

Les maugs parlent le commun, le draconien et le géant.

COMBAT

Qu'ils parcourent les champs de bataille tels des rouleaux compresseurs ou qu'ils traversent les rangs ennemis en les massacrant à l'aide de leurs doubles lames, les maugs sont des raz-de-marée destructeurs. Pour eux, toute confrontation prend des allures de bataille, ce qui explique qu'ils échafaudent toujours des stratégies. Quand ils connaissent le site où vont se dérouler les affrontements, ils conçoivent des pièges, creusent des tranchées et tentent de tirer le meilleur parti du flot des combats.

Pulvérisation (Sur). Trois fois par jour et au prix d'une action simple, le maug peut toucher un objet et annuler sa solidité pendant 1d4 rounds (jet de Vigueur, DD 18, annule). Ce pouvoir peut affecter un objet ayant un volume de 27 m³ maximum (cube de 3 mètres de côté). Si l'objet est de plus grande taille, seul le volume susmentionné est affecté. Les objets ordinaires non tenus ne bénéficient pas du moindre jet de sauvegarde. Si une créature tient ou porte l'objet visé, le maug doit au préalable réussir une attaque de contact au corps à corps (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité). De nombreux guerriers maugs apprennent le don Science de la destruction pour utiliser ce pouvoir contre les adversaires les plus dangereux. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +2.

Maug

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires

LES MAUGS ET *PAR L'ENCRE ET LE SANG*

Par l'Encre et le Sang présente plusieurs sorts d'ensorceleur/magicien dont les maugs peuvent faire bon usage : *réparation de dégâts mineurs*, *réparation de dégâts légers*, *réparation de dégâts modérés*, *réparation de dégâts importants* et *réparation de dégâts critiques*. Ils fonctionnent sur le même principe que les sorts de *soins* correspondants, mais ce sont des sorts profanes qui réparent les dégâts infligés aux créatures artificielles disposant d'au moins 1 point de vie. Si vous exploitez *Par l'Encre et le Sang* dans votre campagne, rien n'empêche les lanceurs de sorts maugs de créer des potions et des baguettes renfermant des sorts de *réparation* pour faciliter leur récupération.

de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être reparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne

Implants (Ext). Lorsque les maugs sont créés dans le plan d'Achéron, ils sont généralement équipés d'implants spéciaux. Ces derniers sont décrits dans la partie *Implants des maugs* de l'Appendice 2. Un maug dénué de niveaux de classe peut avoir jusqu'à 2 000 po d'implants. S'il dispose de niveaux de classe, il peut en acheter de nouveaux grâce aux trésors qu'il amasse

Réparation rapide (Ext). Tant qu'il lui en reste au moins 1, un maug qui se repose pendant 1 heure entière recouvre 1 point de vie. Ce pouvoir ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Un personnage peut contribuer à la réparation d'un maug en effectuant un test d'Artisanat (maçonnerie) (DD 15). En cas de réussite, le monstre récupère 2 points de vie par heure de repos. Pour ce qui est du personnage, cela compte comme une activité réduite, sachant qu'il ne peut aider qu'un seul maug à la fois. Un maug ne peut évidemment pas contribuer à sa propre réparation de cette manière.

Compétences. Les maugs bénéficient de compétences comme s'ils étaient des Extérieurs.

* En raison de leur entendement en matière de machines et d'ingénierie, ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (maçonnerie) et Connaissances (architecture et ingénierie).

LA SOCIÉTÉ DES MAUGS

Bien qu'ils soient créés à des fins guerrières, les maugs ne se combattent pas les uns les autres. Mais parfois, ils se retrouvent de chaque côté d'un conflit. Ces guerres provoquent des pertes terrifiantes, dans le sens où les maugs obligent leurs armées à s'affronter jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Ensuite, il leur arrive de se réunir pour mener une nouvelle croisade comme si rien ne les avait jamais opposés.

Les Thulkarr mènent les maugs parce qu'ils ont créé la plupart d'entre eux, mais également parce qu'ils sont les plus vieux et les plus puissants de leur genre. Les maugs accordent aux Thulkaar le respect que doivent des soldats à leurs généraux, mais ceux-ci ont peu d'ordres à donner malgré leur pouvoir. Selon eux, leur race a pour but de servir autrui au combat. Ils tentent donc de trouver les meilleurs emplois possibles. Les services d'un maug reviennent généralement à 5 po par jour, plus 2 po par niveau de classe. Les maugs préfèrent les minerais rares et les objets magiques, et ils exigent d'être payés d'avance.

PERSONNAGES MAUGS

Les maugs excellent dans presque toutes les classes, mais leur classe de prédilection est le guerrier. Les prêtres et les druides sont rares car ce sont des créatures dénuées d'âme qui n'ont pas leur place dans le monde naturel. En raison de ses nombreux pouvoirs spéciaux, le niveau global effectif (NGE) d'un personnage joueur maug est égal à son niveau de classe +5. Ainsi, un guerrier maug de niveau 1 a un NGE de 6 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 6. La résistance à la magie d'un personnage maug est égale à son niveau de classe +14.

Maulgoth

CRÉATION

Seuls les Thulkarr connaissent les secrets de la création des maugs, mais certaines rumeurs font état de vieilles ruines qui dissimuleraient d'antiques tablettes décrivant ce processus, ainsi que les rites susceptibles de bannir une race entière en Achéron. En plus des rites secrets, la création d'un maug coûte 10 000 po et 500 PX. Les Thulkarr louent les services de mercenaires maugs dans le seul but de réunir les fonds nécessaires à la création d'autres spécimens de leur race.

MAULGOTH

Aberration (Terre) de taille G
Dés de vie : 20d8+160 (250 pv)
Initiative : +11
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), creusement 18 m, escalade 18 m
Classe d'armure : 39 (–2 taille, +7 Dex, +24 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 32
Attaque de base/lutte : +15/+32
Attaque : tentacule (+22 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance : 4 tentacules (+22 corps à corps, 2d6+9) et morsure (+20 corps à corps, 2d8+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (6 m avec les tentacules)
Attaques spéciales : choc éthéré, constriction, étreinte, pouvoirs magiques
Particularités : déplacement xorn, escalade parfaite, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/ adamantium et magie), résistance à la magie (37), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14, Vol +17
Caractéristiques : For 29, Dex 25, Con 27, Int 16, Sag 16, Cha 18
Compétences : Concentration +25, Déplacement silencieux +13, Détection +22, Discrétion +13, Perception auditive +23, Saut +16
Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer




Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 21–40 DV (taille Gig), 41–60 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Comptant parmi les plus dangereuses terreurs des Profondeurs, les maulgoths sont les maîtres solitaires de la pierre. Ils se déplacent rapidement sur et au travers de toute substance rocheuse. Cette grande mobilité leur permet de fuir au travers de la pierre en ces rares occasions où ils se trouvent dépassés par leurs adversaires.

Le maulgoth ressemble à un horrible amalgame de chair et de pierre. La partie centrale de son corps évoque un grand rhinocéros mal formé doté de quatre puissantes pattes et de quatre tentacules. De couleur grise portant sur le vert, il est recouvert de pointes et de protubérances. Enfin, sa peau a la consistance de la pierre.

Bien que les maulgoths exercent un certain pouvoir sur la nature, un peu comme les druides, ils n'apprécient guère les environnements préférés de ces derniers. La nature constitue abusivement leur première ligne de défense, dans le sens où ils n'hésitent pas à contrôler plantes et animaux pour servir leurs desseins.

Les maulgoths parlent le commun des Profondeurs et le terreux.

COMBAT

Combattants féroces et inventifs, les maulgoths ont pour terrains de chasse de vastes réseaux de cavernes et ne répondent de rien à personne. Ils adorent tendre des embûches, leur faculté de traverser la pierre à volonté leur permettant de mener des actions de guérilla contre les adversaires les plus puissants.

Souvent, le maulgoth débute un combat l'opposant à un groupe dangereux en usant de son don d'Attaque éclair et de son pouvoir de choc éthéré pour emmener certains de ses ennemis dans le plan Éthéré. Une fois l'opposition ainsi réduite, le maulgoth apparaît au centre de la scène de combat principale de sorte que tous les combattants restants soient à portée de ses puissants tentacules.

Choc éthéré (Ext). Au prix d'une action simple, le maulgoth peut tenter d'emmener un adversaire dans le plan Éthéré. Pour ce faire, il doit effectuer une attaque de contact au corps à corps à l'aide de l'un de ses tentacules. Si le coup porte, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 29) sous peine d'être emmenée dans le plan Éthéré. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte, le maulgoth écrase l'adversaire qu'il a agrippé, lui infligeant 3d6+3 points de dégâts contondants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le maulgoth doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut user de constriction dans le même round.

Pouvoirs magiques. *Apaisement des animaux* (DD 15), *contrôle des plantes* (DD 22), *domination d'animal* (DD 17), *pierres commères*, *ramollissement de la terre et de la pierre*, *soins légers*, *transmutation de la boue en pierre* (DD 19) et *transmutation de la pierre en boue* (DD 19), à volonté ; *mur de pierre* (DD 19), *soins importants* et *vision lucide*, 5 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Déplacement xorn (Ext). Le maulgoth est capable de se déplacer au travers de la pierre, de la roche et de tous les types de terre (mais pas du métal), aussi aisément qu'un poisson dans l'eau. Il ne laisse derrière lui aucun signe de son passage et, par conséquent, aucun tunnel. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur une zone renfermant un maulgoth en train de creuser repousse simplement celui-ci de 9 mètres en arrière.

Escalade parfaite (Ext). Quand il escalade, le maulgoth se déplace avec une aisance sans égale. Il exploite sa vitesse de déplacement maximale quand il évolue aux plafonds, surplombs et autres surfaces verticales ou obliques et ce, sans effectuer de test d'Escalade. En outre, il n'effectue pas davantage de test pour éviter de lâcher prise quand il subit des dégâts.

Perception des vibrations (Ext). Le maulgoth est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

MÉGATHÉRIUM

Animal de taille G
Dés de vie : 13d10+91 (162 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 24 (–2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +9/+25
Attaque : griffes (+16 corps à corps, 2d4+8/19–20,
Attaque à outrance : 2 griffes (+16 corps à corps, 2d4+8/19–20) et morsure (+10 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, immobilisation au sol, piétinement (2d4+12)
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne



Mégathérium

LGW

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +17, Vol +5
Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 8
Compétences : Détection +11, Perception auditive +11
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Science du critique (griffes), Vigilance, Vigueur surhumaine
Environnement : collines, forêts ou plaines
Organisation sociale : solitaire ou famille (2–4)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 14–16 DV (taille TG), 17–26 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les mégathériums, également qualifiés de paresseux géants, dominent leur territoire sans partage Peu de prédateurs naturels osent les défier, car leur cuir épais en fait de très résistants adversaires. Cet animal mesure près de 6 mètres de long et 1,80 mètre au garrot. Cependant, il marche rarement sur ses quatre pattes car il préfère se tenir debout sur ses deux pattes arrière. Un adulte ainsi dressé mesure près de 4,50 mètres de haut. Recouvert d'une fourrure à poils longs qui le protège de son environnement, le mégathérium affiche également deux rangées de dents qui conviennent parfaitement à son régime omnivore.

Il se montre rarement belliqueux, mais quand il a envie de manger de la viande, peu de créatures osent se dresser en travers de son chemin. À l'instar de la plupart des autres mammifères, les mégathériums sont agressifs pendant la saison des amours et quand il leur faut protéger leurs petits.

COMBAT

Le mégathérium tente de piétiner son adversaire le plus proche avant de s'en saisir à l'aide de ses griffes. Il exploite son allonge et son pouvoir d'étreinte pour assurer sa prise, puis il maintient sa victime au sol tout en griffant et en mordant ses autres ennemis.

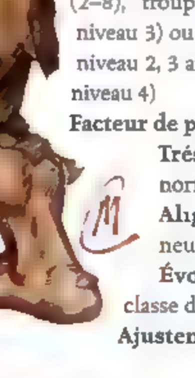
Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mégathérium doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut immobiliser son adversaire au sol en réussissant un nouveau test de lutte.

Immobilisation au sol (Ext). Le mégathérium peut effectuer un test de lutte contre un adversaire déjà agrippé dans le but de l'immobiliser au sol. En cas de réussite, la cible est plaquée au sol par les griffes du monstre. La victime subit ensuite des dégâts de piétinement à chaque round, ce qui inclut celui où elle est immobilisée.

Piétinement (Ext). Au prix d'une action complexe, le mégathérium peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. L'attaque inflige 2d4+12 points de dégâts contondants. L'adversaire piétiné peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou effectuer un jet de Réflexes (DD 24) pour essayer de s'écarter partiellement et réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Odorat (Ext). Un mégathérium peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur

MÉTISSOÏDE


Métissoïde

Humanoïde (métissoïde) de taille M
Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) (armure de peau) ; vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 13 (+3 armure de peau), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +0/+0
Attaque : gourdin (+0 corps à corps, 1d6) ; ou fronde (+0 distance, 1d4)
Attaque à outrance : gourdin (+0 corps à corps, 1d6) ; ou fronde (+0 distance, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : imitation de race, imitation des sons
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 7
Compétences : Discrétion +9, Escamotage +9
Dons : Endurance
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–8), troupe (9–20 plus 2 anciens de niveau 3) ou tribu (21–120 plus 6 shérifs de niveau 2, 3 anciens de niveau 3 et 1 chef de niveau 4)
Facteur de puissance : 1/3
Trésor : 50 % de pièces, biens normaux, 50 % d'objets
Alignement : souvent loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +0

Les métissoïdes, d'hideuses créatures issues de générations de métissage entre les pires spécimens de nombreuses races, ont peu de qualités.

À l'instar des chiens, l'apparence des métissoïdes varie grandement, mais ils présentent généralement une forme humanoïde et arborent les traits les plus horribles de leurs nombreuses races ancestrales. Ils ont de longues oreilles, un nez écrasé, un front incliné et de grands yeux sémillants. Leur peau est généralement recouverte de plaques de poils, denses au niveau des épaules et du ventre, plus clairsemées sur les bras et les jambes. Leurs dents sont pointues, crochues et pourries.

Les métissoïdes parlent le commun et leur propre jargon.

COMBAT

Les métissoïdes sont des créatures lâches qui évitent le combat dès que possible. Ils préfèrent installer des pièges autour de leur repaire plutôt que combattre les intrus.

Imitation de race (Ext). En raison de leur héritage mixte, les métissoïdes peuvent utiliser les objets magiques propres à certaines races uniquement. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la fonction éponyme de la compétence Utilisation d'objets magiques. Un métissoïde peut donc imiter n'importe quelle race humanoïde, sans qu'il lui soit nécessaire d'effectuer un test de compétence. En outre, ceux qui possèdent cette compétence bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tentatives visant à imiter une race non humanoïde.

Imitation des sons (Ext). Le métissoïde peut reproduire tous les bruits et toutes les voix qu'il a entendues. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour discerner la ruse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +8.

Compétences. Les métissoïdes bénéficient d'un bonus racial de +8 aux test de Discrétion et Escamotage.

PERSONNAGES MÉTISSOÏDES

La classe de prédilection des métissoïdes est le roublard. La plupart des lanceurs de sorts sont des adeptes, mais il existe quelques prêtres qui servent une divinité solitaire, Mériadar. Les prêtres métissoïdes ont accès aux domaines suivants : Duperie, Loi et Protection. Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ métissoïde est égal à son niveau de classe. Ainsi, un roublard métissoïde de niveau 1 a un NGE de 1 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 1.

MONSTRE DES CRYPTES

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 6d12 (39 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +3/+3
Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d6)
Attaque à outrance : 2 griffes (+7 contact au corps à corps, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : téléportation profanatrice
Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con —, Int 11, Sag 15, Cha 13
Compétences : Bluff +6, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +8, Diplomatie +10, Évasion +8, Intimidation +8, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +7, Psychologie +7
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en finesse, Parade de projectiles (S), Science de l'initiative
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun (voir description)
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 7–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le monstre des cryptes est un gardien mort-vivant conçu pour surveiller un lieu ou un objet précis et se débarrasser des intrus sans les tuer.

La créature n'est généralement rien de plus qu'un squelette vêtu de haillons. Une fois animé, ses orbites s'illuminent d'une vive lueur rougeâtre. La seule raison d'être du monstre des cryptes est de jouer un rôle de gardien, habituellement d'un trésor religieux, d'une tombe ou d'un lieu sacré. Généralement, il attend dans une alcôve ou sur un trône conçu à son attention. Il parle le commun et accepte de converser avec les créatures qui ne le menacent pas. Cependant, il tente systématiquement d'effrayer celles qu'il croit facilement intimidables.

Un prêtre de niveau 14 au moins peut lancer *création de mort-vivant* pour concevoir un monstre des cryptes.

COMBAT

Le monstre des cryptes ne passe à l'attaque que si on s'en prend à lui ou s'il pense ne pas pouvoir repousser les intrus auxquels il a affaire. Sa première action consiste à user de son pouvoir de téléportation profanatrice. Ensuite, il recourt à ses griffes jusqu'à ce que tous ses ennemis soient morts ou en fuite. Si des créatures qu'il a déjà dispersées à l'aide de son pouvoir de téléportation s'approchent de lui, il les attaque sur-le-champ.

Téléportation profanatrice (Sur). Une fois par jour, le monstre des cryptes peut



Monstre des cryptes



Musc jaune

Zombis orques muscs jaunes

user de téléportation sur ses ennemis, ce qui a pour effet de les déplacer de 10d10x3 mètres dans une direction choisie au hasard. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 14) pour annuler l'effet. En cas d'échec, elles sont téléportées au niveau de la destination déterminée (ou au plus près si elle est occupée par un corps solide, plus bas ou plus haut si nécessaire). Ce pouvoir affecte un nombre d'ennemis égal au dés de vie du monstre des cryptes, sachant que tous doivent se trouver dans un rayonnement de 9 mètres de rayon centré sur la créature. Les victimes sont alors incapables d'entreprendre la moindre action avant leur tour de jeu suivant. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Mort-vivant. Le monstre des cryptes est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Tant qu'il se trouve dans un rayon de 15 mètres du lieu ou de l'objet dont il a la garde, le monstre des cryptes bénéficie de 4 DV supplémentaires quand on tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

MUSC JAUNE

Plante de taille TG

Dés de vie : 6d8+30 (57 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 17 (–2 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : liane (+5 corps à corps, 1d6) ou bouffée de musc (+5 contact à distance)

Attaque à outrance : 6 lianes (+5 corps à corps, 1d6) ou bouffée de musc (+5 contact à distance)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : absorption d'Intelligence, bouffée de musc

Particularités : plante, régénération (5), vision aveugle (9 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 21, Int —, Sag 10, Cha 9

Compétences :
Dons : Attaque en finesse (S)
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou infestation (1 musc jaune plus 2–8 zombis muscs jaunes)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 7–12 DV (taille TG), 13–18 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le musc jaune est une immense plante grimpante dotée de longs tentacules verts et de grandes feuilles vives. De magnifiques orchidées jaunes et pourpres disposées sur le corps de la créature dégagent un parfum capiteux et envoûtant. Le musc attire les victimes au cœur de la plante où des lianes pointues visent leur tête de manière à en extraire la matière cérébrale. Les défunts sujets deviennent alors des zombis muscs jaunes, des pantins qui servent leur insidieux meurtrier.

Malgré leur taille, les muscs jaunes réagissent rapidement face à toute proie potentielle et sont capables de modifier l'orientation de leurs fleurs. La plante a pour racine un gros bulbe enterré sous les vestiges de ses victimes.

Les muscs jaunes poussent généralement dans les régions souterraines disposant d'une terre meuble, et ils évitent la lumière du soleil par-dessus tout. Parfois, ces monstres poussent également sous la voûte de forêts profondes. Ils constituent d'excellents gardes et certains sont plantés à dessein près de trésors dont ils ont la garde. Les individus les plus paranoïaques enterrent parfois leurs richesses à quelques dizaines de centimètres sous ces plantes.

COMBAT

Le musc jaune entretient une relation symbiotique avec les zombis qu'il crée et qui le protègent du mieux possible. Le monstre tente de piéger les créatures vivantes qui s'approchent en usant de son musc et se défend à l'aide de ses lianes s'il est attaqué.

On peut appeler un musc jaune en jetant *convocation d'alliés naturels* IV.

Absorption d'Intelligence (Ext). Au prix d'une action libre, le musc jaune peut plonger des dizaines de tentacules pointus dans le crâne d'une créature sans défense ou docile qui occupe son espace. Ces tentacules dévorent le cerveau de la victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence par round. Si cette valeur tombe à 0, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (DD 18). En cas d'échec, le sujet meurt et ses restes nourrissent la plante affamée. En cas de succès, le monstre implante une graine dans le crâne de la victime, qui devient alors un zombi musc jaune (voir plus loin).

Le seul moyen d'arrêter un musc jaune d'absorber l'Intelligence de la victime est de tuer celle-ci ou de terrasser le monstre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Bouffée de musc (Ext). Le musc jaune attaque en visant ses cibles d'un jet de poussière odorante. Celui-ci a une portée de 9 mètres et peut viser une cible par round.

Les créatures visées par la bouffée de musc du monstre doivent réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine d'être victimes d'un effet de coercition mentale les poussant à s'approcher de la source du parfum. L'effet persiste pendant 2d8 rounds, mais les créatures qui se trouvent au sein de la plante restent sujets à la coercition jusqu'à ce qu'on les en sorte.

Les sujets ne peuvent entreprendre d'autres actions que d'entrer dans l'espace occupé du monstre (qui ne s'oppose évidemment pas à leur tentative). Les créatures affectées font tout leur possible pour se soumettre à l'effet de coercition et iront même jusqu'à attaquer leurs compagnons s'ils tentent de les en empêcher. Une fois au cœur de la plante, les sujets lâchent tout ce qu'ils tiennent en main et restent immobiles. Ils sont hébétés et ne résistent pas aux attaques du musc jaune tant qu'ils se trouvent en son sein. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Le musc jaune possède la vision nocturne.

Régénération (Ext). Seuls l'acide et le feu infligent des dégâts létaux aux muscs jaunes. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Vision aveugle (Ext). Le musc jaune manœuvre et combat à l'aide de la vue, mais également de l'ouïe et de l'odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 9 mètres. Le musc jaune n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

MUSC JAUNE, ZOMBI

Bien que leurs grognements sourds, leur peau jaunâtre et leur regard vide les fassent souvent passer pour des morts-vivants, les zombis muscs jaunes ne sont décidément pas des zombis au sens classique du terme. En fait, ces épaves sont tout ce qui reste de victimes du meurtrier musc jaune. Durant leur courte existence, ces monstres font tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger et aider la plante qui leur a donné naissance.

Extérieurement, le zombi musc jaune a tout l'air d'un spécimen normal de son espèce, à l'exception de son regard vide et de son teint blafard. Un autre trait permet de le distinguer, même si on ne le voit pas à l'œil nu : lorsque le musc jaune responsable de sa transformation dévore son cerveau, il laisse dans le crâne de sa victime une graine charnue qui germe en deux mois.

Ces zombis ne sont pas maléfiques à proprement parler, mais leur loyauté sans failles en fait des adversaires aussi déterminés que meurtriers. Ils conservent une partie infime de leur intelligence, mais ils sont incapables d'utiliser des pouvoirs ou des compétences requérant une formation ou des connaissances particulières (ce qui inclut la plupart des aptitudes de classe et tout objet dont l'utilisation est plus compliquée que celle d'une arme).

COMBAT

Les zombis muscs jaunes combattent pour le compte de leur maître et tentent de lui trouver de nouvelles victimes en les attirant jusqu'à lui. Leur instinct les pousse à ne pas tuer les proies potentielles, préférant agripper ou assommer les intrus afin de les ramener vivants à leur maître végétal. Si ce dernier subit une attaque, ils n'hésitent pas à tuer les assaillants pour le défendre.

EXEMPLE DE ZOMBI MUSC JAUNE

Dans cet exemple, la créature de base est un homme d'armes orque de niveau 1

Zombi musc jaune, homme d'armes orque de niveau 1
Plante de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+2 naturelle, +3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : fléau d'armes lourd (+3 corps à corps, 1d10+3/19–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+2)
Attaque à outrance : fléau d'armes lourd (+3 corps à corps, 1d10+3/19–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : ensemencé, esprit aveuli, loyauté, plante, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol –1
Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 11, Int 2, Sag 8, Cha 8
Compétences : —
Dons : —
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–8)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Ensemencé (Ext). Si le zombi orque musc jaune meurt, la graine que renferme son crâne germe et donne naissance à un musc jaune au bout de 1 heure.

Esprit aveuli (Ext). Le zombi orque musc jaune ne se souvient de rien au sujet de sa vie passée, et il n'existe que pour servir son maître végétal. Il ne peut pas utiliser les aptitudes de classe, compétences et dons qu'il connaissait jadis. Il ne peut pas davantage utiliser d'objets magiques, mais il peut profiter de ses armes et de son armure.

Loyauté (Ext). Le zombi orque musc jaune agit toujours dans le but de protéger et de nourrir la plante qui l'a créé. Il ne peut s'éloigner de plus de 30 mètres de son géniteur durant les deux premiers mois de son existence. Ensuite, il erre librement pendant 1d4 jours avant de mourir. À moins d'être soigné (voir plus bas), le zombi orque décède automatiquement deux jours après la mort de son créateur.

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Cette créature possède la vision nocturne.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de –1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*

CRÉATION DE ZOMBI MUSC JAUNE

L'archetype acquis « zombi musc jaune » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante dotée d'une valeur d'Intelligence et dont l'anatomie inclut un cerveau (appelée ci-après « créature de base »).

Le zombi musc jaune conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit

Taille et type. Son type devient automatiquement plante. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d8.

Classe d'armure. L'armure naturelle augmente de +2.

Attaques. Le zombi musc jaune conserve toutes les attaques de la créature de base. En général, il manie l'arme qu'il avait pour habitude d'utiliser avant sa transformation.

Particularités. Le zombi musc jaune acquiert les particularités suivantes

Ensemencé (Ext). Si le zombi musc jaune meurt, la graine que renferme son crâne germe et donne naissance à un musc jaune au bout de 1 heure.

Esprit aveuli (Ext). Le zombi musc jaune ne se souvient de rien au sujet de sa vie passée, et il n'existe que pour servir son maître végétal. Il ne peut pas utiliser les aptitudes de classe, compétences et dons qu'il connaissait jadis. Il ne peut pas davantage utiliser d'objets magiques, mais il peut profiter de ses armes et de son armure

Loyauté (Ext). Le zombi musc jaune agit toujours dans le but de protéger et de nourrir la plante qui l'a créé. Il ne peut s'éloigner de plus de 30 mètres de son géniteur durant les deux premiers mois de son existence. Ensuite, il erre librement pendant 1d4 jours avant de mourir. À moins d'être soigné (voir plus bas), le zombi orque décède automatiquement deux jours après la mort de son créateur.

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Cette créature possède la vision nocturne.

Caractéristiques. Comme la créature de base, si ce n'est que son Intelligence passe à 2, et que sa Dextérité et sa Sagesse passent à 10, à moins qu'elles ne soient déjà plus basses.

Compétences. Un zombi musc jaune n'a pas de compétences.

Dons. Un zombi musc jaune n'a pas de dons.

Environnement. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2–8).

Trésor. Comme la créature de base (mais le zombi ne conserve que ce qu'il portait lors de sa transformation).

Alignement. Toujours neutre.

Soigner un zombi musc jaune

Avant de soigner un zombi de ce mal, il faut terrasser la plante qui l'a créé. Ensuite, un prêtre de niveau 12 au moins doit lancer *régénération* ou *guérison suprême* sur le personnage avant que la graine ne germe.

NÉCROPHIDIUS

Créature artificielle de taille M
Dés de vie : 2d10+20 (31 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 3 m
Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 plus paralysie)
Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 plus paralysie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), danse de la mort, paralysie
Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con —, Int —, Sag 11, Cha 12
Compétences : Déplacement silencieux +11, Discrétion +11, Escalade +9
Dons : —
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 3–5 DV (taille M), 6 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le nécrophidius est une créature artificielle sournoise que l'on prend souvent pour un mort-vivant. Son but est d'assassiner la cible qu'on lui désigne ou de garder un objet ou un lieu.

Le nécrophidius ressemble à un squelette de serpent doté d'un crâne humanoïde pourvu de crocs. À moins que ses ordres ne l'obligent à suivre une créature ou à patrouiller une zone, il reste normalement caché et parfaitement immobile. Il rampe dans le plus grand silence et peut escalader des parois verticales.

Ce monstre comprend le commun et obéit aux ordres de son créateur, mais il ne parle pas.


Nécrophidius

MM

COMBAT

La tactique favorite de cette créature consiste à se cacher, puis à s'approcher discrètement de sa victime pour lui porter une attaque sournoise. Face à plusieurs adversaires ou à un ennemi conscient de sa présence, elle use de son pouvoir de danse de la mort pour s'approcher et mordre ses opposants.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un nécrophidius se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 2d6 points

Danse de la mort (Sur). Le nécrophidius est capable de se balancer de manière hypnotique, fixant alors l'attention des créatures susceptibles de le voir dans un rayon de 9 mètres Celles qui ratent un jet de Volonté (DD 12) sont hébétées (elles ne peuvent donc pas entreprendre la moindre action, mais ne sont pas sans défense) tant que la danse du monstre se poursuit. En cas de succès, les cibles détournent les yeux comme si elles évitaient une attaque de regard (50 % de chances par round de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde, 20 % de chances de rater le nécrophidius en cas d'attaque). Quand il utilise ce pouvoir, le monstre peut se déplacer à concurrence de sa vitesse de déplacement normale en effectuant une action de mouvement. Il s'agit d'un effet mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure d'un nécrophidius doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée et inconsciente pendant 10 minutes. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne

Compétences. Le nécrophidius bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé

CRÉATION

Le coût de création de ce monstre inclut un squelette de serpent de taille M, le crâne d'un humanoïde et tous les ingrédients nécessaires. Pour assembler le corps, il faut réussir un test d'Artisanat (sculpture) (DD 13).

NLS 12 ; Création de créature artificielle, niveau 12 de lanceur de sorts et *chien de garde de Mordenkainen, hypnose, immobilisation de personne, quête* (pour un lanceur de sorts profanes) ou *animation d'objets, immobilisation de personne, injonction, quête* (pour un lanceur de sorts divins) ; Prix 3 000 po ; Coût 2 000 po + 100 PX.

Note. Le prix de vente d'un nécrophidius évolué (un monstre ayant plus de DV que la version de base donnée dans le profil) augmente de 2 500 po par DV supplémentaire, plus 25 000 po si le nécrophidius change de catégorie de taille Le coût en PX de création du nécrophidius est égal à 1/25e de son prix de vente

NERRA

Certains soutiennent que les miroirs ne reflètent pas simplement la lumière. En réalité, ils permettraient à chacun de distinguer une réalité parallèle, connue sous le nom de plan des Miroirs.

Les souverains du plan des Miroirs sont des créatures répondant au nom de nerras. Énigmatiques et opposés par nature, les nerras se cachent dans les couloirs du plan des Miroirs, observant ce qui se déroule dans le plan Matériel en regardant au travers des innombrables surfaces réfléchissantes qui servent de conduits entre les deux plans.

Les nerras sont d'apparence humanoïde, mais leur peau est aussi lisse que la surface d'un miroir.

Parfois, ils franchissent la frontière qui sépare les deux plans pour enlever des créatures du plan Matériel. Selon certains, ils projetteraient d'ailleurs une invasion de celui-ci.

Il leur arrive également de parcourir les plans, amassant des renseignements et infiltrant diverses organisations. Du reste, ils surveillent les activités de tout un éventail d'individus qui détiennent généralement, mais pas systématiquement, un certain pouvoir. Après quelque temps, ils tentent d'enlever l'intéressé pour l'emmener dans le plan des Miroirs.

Les nerras parlent le commun et leur propre langue. Cette dernière n'est guère plaisante à l'oreille car elle rappelle le bruit que produit un bout de verre rayé par une pierre. Au fil du temps, la plupart des nerras apprennent la langue de la race qu'ils passent la majeure partie de leur temps à observer.

COMBAT

Les nerras sont des guerriers aussi talentueux que sournois qui usent d'embuscades et de couvert pour terrasser leurs ennemis. Ils aiment se cacher dans le plan des Miroirs et surprendre leur adversaire en jaillissant d'une surface réfléchissante. Quand l'un d'eux projette d'enlever une malheureuse victime, il use d'armes et de techniques permettant de la capturer et de lui infliger des dégâts non-létaux.

Lorsqu'il est tué, le nerra se brise en milliers de morceaux de miroir. Au bout de 10 minutes, ces éclats se transforment en flaques de mercure avant de disparaître totalement.

Extérieur. Les nerras sont dotés de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle, résurrection suprême, souhait* ou *souhait limité*).

Maniement des armes miroitantes (Ext). Tous les nerras reçoivent un don de Maniement d'une arme exotique supplémentaire en rapport avec une arme miroitante. D'aucuns gagnent également un don d'Arme de prédilection supplémentaire, lui aussi en rapport avec une arme miroitante.

Résistance à la magie réfléchissante **(Mag).** Le nerra bénéficie d'un type de résistance à la magie qui renvoie vers leur auteur les sorts à cibles auxquels il résiste. Le jeteur de sorts devient alors la cible ou le point d'origine de son propre effet magique. En outre, les nerras sont immunisés contre les regards, qu'ils réfléchissent également.

Téléportation par les miroirs (Sur). Les nerras passent au travers des miroirs et autres surfaces réfléchissantes à volonté. Cet effet fonctionne sur le même principe que *traversée des ombres*, mais le monstre passe par le plan des Miroirs. En entreprenant une action simple, le nerra doit toucher un miroir ou quelque autre surface particulièrement réfléchissante. Ensuite, il sort par un autre miroir situé dans un rayon de 1,5 kilomètre.

S'il entre en contact avec un miroir normal, la téléportation se déroule automatiquement. Toutefois, il peut également toucher une surface réfléchissante, comme une armure ou un bouclier en métal poli. Cette surface doit être du verre transparent, un bassin d'eau dormante ou du métal luisant. Il y a alors 30 % de chances pour que la surface soit suffisamment réfléchissante et que la téléportation fonctionne. Cependant, si un nerra peut disparaître via une telle surface, il doit obligatoirement ressortir par un miroir normal.

Si aucun miroir ne se trouve à portée, le monstre doit parcourir le plan des Miroirs et en trouver un autre pour ressortir.

Vulnérabilité au son. Les nerras sont vulnérables au son. Ils subissent 50 % de dégâts en plus face aux attaques de son, qu'ils aient droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'ils le réussissent ou non.

ARMES MIROITANTES

Les nerras usent d'épées et de dagues composées de l'essence même du plan des Miroirs. Elles ressemblent à des éclats de miroirs brisés enchâssés dans une poignée scintillante. Malgré les apparences, les armes miroitantes sont particulièrement solides, meurtrières et aiguisées. Elles infligent des dégâts qui s'accompagnent d'hémorragies.

Les armes miroitantes sont des *armes +2 sanglantes*. Entre les mains d'une créature dénuée du don Maniement d'une arme exotique adéquat, elles imposent un malus de –4 aux jets d'attaque et ne font profiter leur possesseur que de leur bonus d'altération, pas de la propriété spéciale sanglante.

LA SOCIÉTÉ DES NERRAS

Les nerras sont opposés par nature et tentent de garder l'équilibre sur les voies de la morale et de l'éthique. Ils s'efforcent donc de rester neutres en toute circonstance mais se considèrent comme des êtres supérieurs par rapport à ceux qui se contemplent dans leurs miroirs.

Les sillits sont leurs chefs, mais ils règnent davantage par nécessité que par goût du pouvoir. Individuellement, varoots et kalareems accumulent parfois une puissance considérable, si bien qu'il leur arrive de surpasser les sillits. Cependant, la plupart leur obéissent sans broncher.

PERSONNAGES NERRAS

La classe de prédilection des varoots est le roublard. Celle des kalareems est le guerrier et celle des sillits est le magicien. Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ nerra est égal à son niveau de classe auquel on ajoute le modificateur propre à chaque type : +6 pour les kalareems, +18 pour les sillits et +3 pour les varoots. Ainsi, un roublard varoot de niveau 1 a un NGE de 4 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 4. La résistance à la magie d'un personnage nerra est égale à son niveau de classe +12.

KALAREEM

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15






Attaque de base/lutte : +3/+4
Attaque : épée longue miroitante (+9 corps à corps, 1d8+3 plus sanglante)
Attaque à outrance : 2 épées longues miroitantes (+5 corps à corps, 1d8+3 [1d8+2 dans la main non directrice] plus sanglante)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : jet miroitant, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, résistance à l'électricité (10), *résistance à la magie réfléchissante* (15), résistance au feu (10), résistance au froid (10), téléportation par les miroirs, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 15, Int 10, Sag 14, Cha 13
Compétences : Bluff +7, Connaissances (deux au choix) +6, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +6, Discrétion +9, Intimidation +7, Perception auditive +8, Psychologie +7
Dons : Arme de prédilection (épée longue miroitante) (S), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (épée longue miroitante) (S)
Environnement : terre ferme et souterrains (plan des Miroirs)
Organisation sociale : compagnie (2–4 guerriers de niveau 3) ou escouade (11–20 guerriers de niveau 3 plus 2 guerriers de niveau 7)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +6

Si les nerras se montrent généralement sournois au combat, il leur faut parfois faire appel à la force brute. Cette race de combattants, qualifiés de kalareems, est constituée de féroces guerriers qui se battent à l'aide de deux épées miroitantes. Ce sont les protecteurs désignés du plan des Miroirs.

Les kalareems sont de grands nerras musclés. Là où les varoots semblent nus et parfaitement lisses, eux portent une armure composée de miroirs qui fusionne avec leur forme naturelle. Ils sont calmes, taciturnes et combattent avec une grâce des plus fluides.

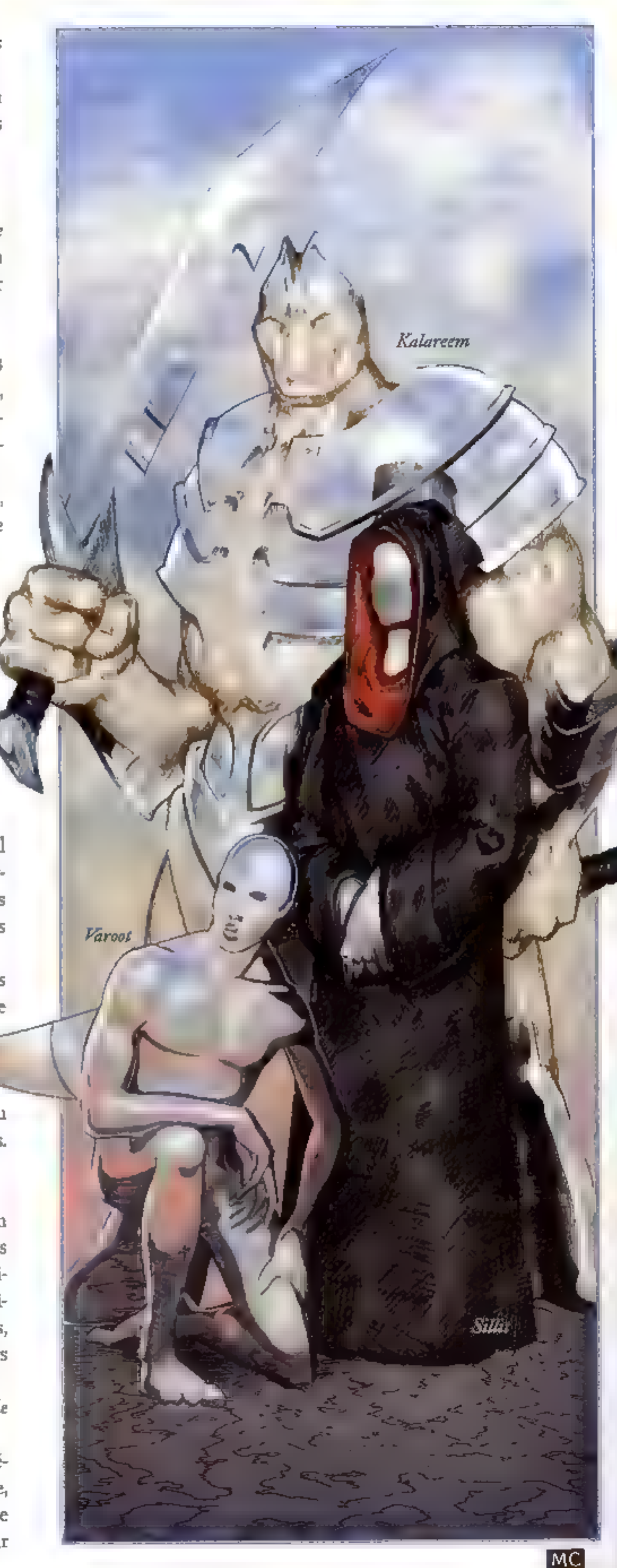
Contrairement aux autres types de nerras, ils sont dépourvus du pouvoir de *déguisement* mais n'en réfléchissent pas moins les sorts.

COMBAT

Les kalareems se déplacent et combattent avec une précision meurtrière, et ils semblent davantage couler que marcher. Ils préfèrent affaiblir leur cible à distance à l'aide de leur jet miroitant, allant même jusqu'à sacrifier toutes leurs utilisations quotidiennes de ce pouvoir avant de se livrer au corps à corps. Dès lors, ils font une véritable démonstration d'acrobaties, maniant leurs épées miroitantes avec une précision sans égale.

On peut appeler un kalareem en jetant *convocation de monstres IV*.

Jet miroitant (Sur). Trois fois par jour, un kalareem peut libérer un jet d'éclats de miroir. Celui-ci part de la main du monstre, fouettant et lacérant littéralement la cible. Ce jet prend la forme d'un cône de 9 mètres de long et inflige 1d4 points de dégâts par niveau du kalareem, jusqu'à un maximum de 5d4.



MC

En outre, toute créature blessée par le jet miroitant d'un kalareem est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 2 points de vie par round suivant. Plusieurs blessures provoquent des hémorragies cumulatives (4 points par round pour 2 blessures, etc.). Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison.

Pouvoirs magiques. *Image miroir*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts.

SILLIT

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +5 naturelle, +4 cotte de mailles), contact 12, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +7/+8
Attaque : épée longue miroitante (+12 corps à corps, 1d8+3 plus sanglante)
Attaque à outrance : épée longue miroitante (+12 corps à corps, 1d8+3 plus sanglante)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : jet d'échardes, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, résistance à l'électricité (15), *résistance à la magie réfléchissante* (19), résistance au feu (15), résistance au froid (15), téléportation par les miroirs, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +7
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 14, Int 17, Sag 14, Cha 18
Compétences : Bluff +14, Connaissances (plans) +13, Déguisement +14 (+16 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +12, Détection +14, Diplomatie +8, Discrétion +12, Fouille +12, Intimidation +16, Perception auditive +14, Psychologie +14, Renseignements +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste ou dans d'autres plans)
Dons : Arme de prédilection (épée longue miroitante) (S), Attaque en finesse, Maniement d'une arme exotique (épée longue miroitante) (S), Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (plan des Miroirs)
Organisation sociale : solitaire, couple ou compagnie (1–2 plus 2–9 kalareems et 11–20 varoots)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +18

Les sillits sont les chefs, les organisateurs et les comploteurs des nerras. À moins que des affaires urgentes ne les conduisent dans le plan Matériel, ils quittent rarement l'abri que leur procure le plan des Miroirs.

Physiquement, les sillits ressemblent aux autres nerras. Ils sont de forme humanoïde, leur peau est semblable à la surface d'un miroir et leur visage est totalement lisse. Mais contrairement aux kalareems et aux varoots, ils aiment porter des vêtements comme d'étincelantes robes noires de soie fine pourvues d'une capuche.

Combat

Les sillits n'apprécient guère le combat au corps à corps et n'affrontent leurs adversaires que lorsqu'ils n'ont pas le choix. Ils font grand usage de leurs pouvoirs magiques et de leur pouvoir de téléportation par les miroirs pour se sortir des situations périlleuses. Cependant, quand cela s'avère nécessaire, ils manient leur épée miroitante avec une efficacité redoutable.

On peut appeler un sillit en jetant *convocation de monstres* VI.

Jet miroitant (Sur). Trois fois par jour, un sillit peut libérer un jet d'éclats de miroir. Celui-ci fonctionne sur le même principe que celui d'un kalareem, mais il inflige 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 5d6).

Pouvoirs magiques. *Déguisement*, *image miroir* et *leurre*, à volonté ; *double illusoire* (DD 20), 3 fois/jour. Niveau 16 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme

VAROOT

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : épée longue miroitante (+3 corps à corps, 1d8+2 plus sanglante) ; ou dague miroitante (+5 distance, 1d4+2 plus sanglante)
Attaque à outrance : épée longue miroitante (+3 corps à corps, 1d8+2 plus sanglante) ; ou dague miroitante (+5 distance, 1d4+2 plus sanglante)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, résistance à l'électricité (5), *résistance à la magie réfléchissante* (13), résistance au feu (5), résistance au froid (5), téléportation par les miroirs, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au son
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4
Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 11, Sag 14, Cha 17
Compétences : Bluff +7, Connaissances (une au choix) +4, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Détection +6,

LES NERRAS ET LE *MANUEL DES PLANS*

Intrigants jusqu'à la moelle, les nerras remplacent les individus qu'ils kidnappent par des répliques issues des miroirs. Ces jumeaux constituent la première partie de leur plan et sont des agents passifs qui feront leur entrée en scène lorsque les nerras lanceront une attaque de grande envergure. Quel que soit leur alignement, les jumeaux obéissent aux ordres des nerras.

Certains nerras surveillent des ensembles de miroirs précis qualifiés de constellations. Ces dernières regroupent en fait des miroirs qui ont des points communs : ils furent bâtis par le même créateur, ont la même origine ou furent construits au même endroit. Comme le temps est statique dans le plan des Miroirs, un nerra peut se contenter d'observer le passage de générations entières, apprenant ainsi beaucoup de choses à leurs sujet.

Diplomatie +7, Escamotage +8, Intimidation +5, Perception auditive +6, Psychologie +6, Renseignements +7
Dons : Maniement d'une arme exotique (dague miroitante) (S), Maniement d'une arme exotique (épée longue miroitante) (S), Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (plan des Miroirs)
Organisation sociale : compagnie (2–4 roublards de niveau 3 plus 2 roublards de niveau 7)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Les varoots sont les nerras les plus courants, à la fois dans le plan des Miroirs et dans le plan Matériel. Ce sont des experts en matière d'espionnage, d'infiltration et de subterfuge.

Sous leur forme naturelle, les varoots ressemblent à des humanoïdes reflétant tout ce qui les entoure. Les traits de leur visage sont lisses et indistincts. Ils ne portent des vêtements que lorsqu'ils prennent l'apparence d'autrui.

Quand ils sont en mission dans le plan Matériel, les varoots usent de *déguisement* et prennent la forme de leur cible ou d'un individu qui leur est proche.

Combat

Les varoots n'aiment pas se battre car ils y voient un échec à leurs talents de discrétion et de subterfuge. Quand il leur faut combattre, ils aiment jeter *image miroir* pour confondre leur adversaire ou *déguisement* pour prendre la forme d'un allié de celui-ci.

Les varoots portent des armes miroitantes affûtées. Leur tactique favorite consiste à blesser leur adversaire, puis à battre en retraite pendant quelques rounds pour laisser l'hémorragie faire son œuvre.

On peut appeler un varoot en jetant *convocation de monstres II*.

Pouvoirs magiques. *Déguisement*, 3 fois/jour ; *image miroir*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts.

NUÉE

Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui ne sont pas dangereuses en petits groupes, mais qui constituent un véritable fléau lorsqu'elles sont en nombre suffisant. Bien qu'un nuage de criquets puisse faire plusieurs centaines de mètres de large, une nuée est considérée comme une seule et unique créature en termes de jeu. Ainsi, les plus vastes hordes de chauves-souris ou de criquets sont en fait composées de dizaines de nuées adjacentes les unes aux autres.

Une nuée a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

De nombreux rassemblements de créatures prennent la forme de nuées. Ainsi, vous trouverez ci-dessous la description de nuées d'araignées, de chauves-souris, de criquets, de guêpes infernales, de mille-pattes et de rats. Le type de chacune dépend des créatures qui la composent (il s'agit généralement d'animaux ou de vermine), mais toutes affichent le sous-type « nuée ».

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Chacune est aisément façonnable et toutes restent généralement adjacentes.

COMBAT

Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Toutefois, elle conserve un espace occupé de 3 mètres. Les nuées ne portent jamais d'attaque d'opportunité, mais elles en provoquent de façon tout à fait normale.

Contrairement aux autres créatures affichant un espace occupé de 3 mètres, une nuée est façonnable. Elle occupe donc 4 cases adjacentes, selon la forme de son choix, et peut se faufiler dans un espace assez grand pour renfermer l'un des spécimens la composant. Par exemple, une nuée de fourmis abyssales peut se glisser dans un espace dans lequel passerait une créature de taille Min.

Vulnérabilités des nuées

Il est extrêmement difficile de combattre les nuées à l'aide d'attaques physiques classiques. Cependant, elles sont affublées de certaines vulnérabilités :

Une torche agitée comme une arme improvisée leur inflige 1d3 points de dégâts par coup.

Une arme dotée d'une propriété spéciale (par exemple, de feu ou de froid) inflige ses dégâts d'énergie chaque fois qu'elle touche, même si ses dégâts normaux sont incapables d'affecter la nuée.

Une lanterne peut être utilisée comme une arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans les cases adjacentes à l'espace où elle se brise.

NUÉE DE CRIQUETS DÉMONIAQUES

Vermine (extraplanaire, nuée) de taille I
Dés de vie : 14d8+28 (91 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 6 m (parfaite)
Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +10/—
Attaque : nuée (3d6 plus absorption d'énergie)
Attaque à outrance : nuée (3d6 plus absorption d'énergie)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie, distraction
Particularités : nuée, réanimation, vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +5
Caractéristiques : For 1, Dex 18, Con 14, Int —, Sag 13, Cha 11
Compétences : —
Dons : —

Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou fléau (10–40 nuées)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Là où les criquets communs ne menacent que les récoltes, des espèces plus meurtrieres, influencées par l'œuvre de la magie ou de quelque fiélon, s'en prennent aux créatures dont elles croisent le chemin. Les criquets démoniaques, quoique inoffensifs individuellement, sont capables de dévorer les imprudents en quelques minutes quand ils sont en nombre

Combat

Créés pour porter les horreurs des Abysses jusque dans les autres plans, les criquets démoniaques se nourrissent non seulement de la chair de leurs victimes, mais également de leur force vitale. Quand une nuée de criquets démoniaques traverse une région, toutes ses proies finissent par devenir d'horribles morts-vivants souillés par les forces des Abysses.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par une nuée de criquets démoniaques acquiert 1 niveau négatif. Pour chaque niveau ainsi conféré, le monstre gagne 5 points de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé (DD 19). En cas d'échec, il disparaît, mais la cible perd également un niveau (ou dé de vie). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets démoniaques doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Réanimation (Sur). Un humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'une nuée de criquets démoniaques se transforme 2d6 heures plus tard en vampirien fiélon. Les descriptions du vampirien et de l'archétype fiélon figurent respectivement aux pages 253 et 41 du *Manuel des Monstres*.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La nuée de criquets démoniaques possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

NUÉE DE CRIQUETS HYPNOTIQUES

Vermine (nuée) de taille I
Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 6 m (parfaite)
Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +7/—
Attaque : nuée (2d6)
Attaque à outrance : nuée (2d6)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : distraction, lueurs hypnotiques, ravissement
Particularités : nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques . For 1, Dex 14, Con 14, Int —, Sag 11, Cha 16
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou fléau (10–40 nuées)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Normalement inoffensifs, les criquets se montrent parfois dévastateurs. Une nuée de ces insectes renferme environ 10 000 individus, même si elle agit et combat comme une seule et même entité. De loin, elle ressemble à un nuage noir, mais tout observateur attentif remarquera vite le mouvement ondulant des insectes qui composent la nuée.

La plus lourde menace que représentent les nuées de criquets est tout simplement leur taille. Occupant souvent des centaines d'acres, on les rencontre généralement en grand nombre, si bien que de puissantes créatures succombent parfois aux nombreuses vagues qui les composent.

Combat

Exosquelettes scintillants et ailes multicolores font de ces magnifiques insectes des créatures aussi fascinantes que dangereuses. S'il est habituellement facile d'éviter les nuées de vermines, même les créatures les plus mobiles tombent souvent sous la coupe des couleurs hypnotiques que produisent ces criquets. Les victimes restent alors immobiles, dépassées par l'euphorie alors que les voraces insectes les dévorent.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets démoniaques doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lueurs hypnotiques (Sur). Toute créature regardant une nuée de criquets hypnotiques est victime d'un effet de *lueurs*

LES OPHIDIENS DANS UNE CAMPAGNE DES *ROYAUMES OUBLIÉS*

Les ophidiens sont originaires de la forêt des Dragons, mais ils ne vivent plus aux abords de la civilisation humaine. Selon l'histoire yuan-ti, ils sont issus d'une tribu humaine des plaines Étincelantes qui était dédiée à un culte du serpent. Croyant à la supériorité des serpents, ces humains se rendirent dans la forêt des Dragons à la recherche de reliques du royaume yuan-ti qui y prospérait jadis. Activant un puissant artefact, ces humains furent transformés en hommes-serpents et transmirent leur malédiction, non seulement à leurs enfants, mais également aux infortunées victimes de leur morsure. Aujourd'hui, on les trouve principalement dans les collines du Serpent, mais ils peuvent potentiellement apparaître en n'importe quel endroit où il y a des serpents, c'est-à-dire quasiment partout.

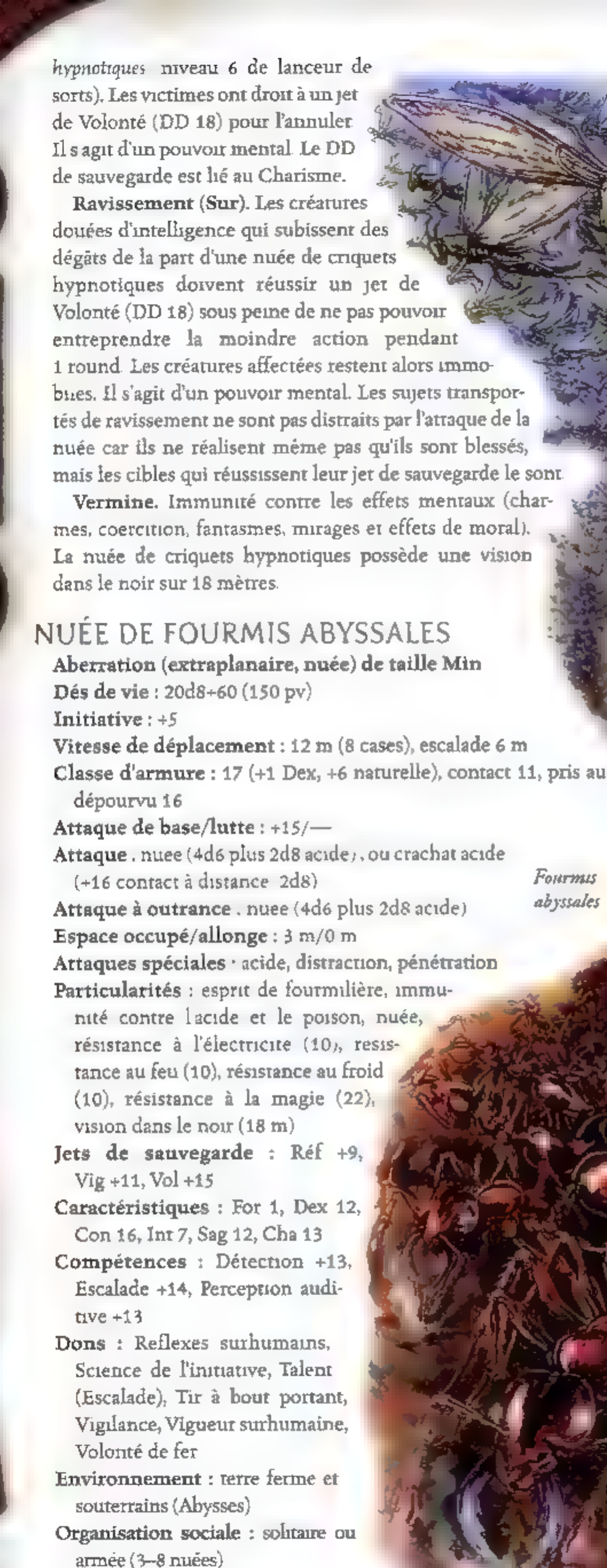
hypnotiques niveau 6 de lanceur de sorts). Les victimes ont droit à un jet de Volonté (DD 18) pour l'annuler. Il s'agit d'un pouvoir mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Ravissement (Sur). Les créatures douées d'intelligence qui subissent des dégâts de la part d'une nuée de criquets hypnotiques doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) sous peine de ne pas pouvoir entreprendre la moindre action pendant 1 round. Les créatures affectées restent alors immobiles. Il s'agit d'un pouvoir mental. Les sujets transportés de ravissement ne sont pas distraits par l'attaque de la nuée car ils ne réalisent même pas qu'ils sont blessés, mais les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde le sont.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La nuée de criquets hypnotiques possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

NUÉE DE FOURMIS ABYSSALES

Aberration (extraplanaire, nuée) de taille Min
Dés de vie : 20d8+60 (150 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +15/—
Attaque : nuée (4d6 plus 2d8 acide), ou crachat acide (+16 contact à distance 2d8)
Attaque à outrance : nuée (4d6 plus 2d8 acide)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : acide, distraction, pénétration
Particularités : esprit de fourmilière, immunité contre l'acide et le poison, nuée, résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +15
Caractéristiques : For 1, Dex 12, Con 16, Int 7, Sag 12, Cha 13
Compétences : Détection +13, Escalade +14, Perception auditive +13
Dons : Reflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Escalade), Tir à bout portant, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou armée (3–8 nuées)
Facteur de puissance : 16
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —



Criquets hypnotiques

Fourmis abyssales

Les fourmis abyssales sont les versions démoniaques des soldats classiques : un corps de chitine rouge et noir de 20 centimètres de long, des yeux à facettes d'un bleu luisant et des mandibules pourpres suintant de mucus acide. Elles parcourent les plans inférieurs et, lorsqu'un démon ou un magicien maléfique les convoque, infestent également le plan Matériel, ne laissant dans leur sillage que des débris à moitié dissous.

Les fourmis abyssales ne parlent pas, mais elles comprennent l'abyssal.

Combat

À l'instar des fourmis blanches, les fourmis abyssales ne font guère dans la tactique. En qualité de nuée, elles disposent d'une certaine intelligence et battent en retraite si leurs attaques sont vouées à l'échec.

Acide (Sur). L'attaque de nuée de ces créatures inflige des dégâts d'acide en plus de ceux dus aux morsures et aux dards. Une nuée de fourmis abyssales peut également produire une gerbe de salive acide au prix d'une action simple. Celle-ci fonctionne sur le même principe qu'une arme à impact, infligeant 2d8 points de dégâts en cas de coup au but et 1d4 points de dégâts d'aspersion aux créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre. Les créatures touchées par un coup au but subissent également 1d8 points de dégât d'acide supplémentaires 1 round après avoir été frappées. La nuée peut user de ce pouvoir, effectuer une action de mouvement dans le même round et infliger des dégâts aux créatures situées dans son espace occupé au terme de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de fourmis abyssales doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pénétration (Sur). L'attaque de nuée des fourmis abyssales passe outre la réduction des dégâts de ses adversaires comme s'il s'agissait d'une arme magique.

Esprit de fourmilière (Ext). La nuée de fourmis abyssales est dotée d'un esprit de fourmilière, ce qui la rend vulnérable

aux sorts mentaux. Face à de tels effets, la nuée est considérée comme une seule et unique créature du type aberration.

Compétences. Les nuées de fourmis abyssales bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

NUÉE DE FOURMIS BLANCHES

Vermine (nuée) de taille I
Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +7/—
Attaque : nuée (2d6 plus maladie)
Attaque à outrance : nuée (2d6 plus maladie)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : distraction, hémorragie, maladie
Particularités : nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques : For 1, Dex 16, Con 14, Int —, Sag 11, Cha 7
Compétences : Escalade +3
Dons : —
Environnement : milieux chauds et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou armée (3–8 nuées)
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Les fourmis blanches sont de grosses et vilaines cousines des soldats et des ouvrières classiques. Leur corps blanc et boursouflé mesure 10 centimètres de long et elles sont dotées d'yeux de couleur orange vif. Leurs mandibules sont aussi longues que leur tête et sont oranges au niveau du bord tranchant.

Étant dénuées d'intelligence, les fourmis blanches ne parlent ni ne comprennent le moindre langage

Combat

Les fourmis blanches sont de véritables forces de la nature et inondent véritablement tout ce qui se dresse en travers de leur chemin. Elles sont pourvues d'un instinct complexe, celles qui se trouvent à l'avant ramenant de grandes quantités de nourriture (de préférence de la chair fraîche) à leur reine, qui elle-même est protégée au sein de la nuée dans un abri constitué de fourmis.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de fourmis blanches doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Hémorragie (Ext). Toute créature vivante blessée par une nuée de fourmis blanches est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round suivant. Plusieurs blessures provoquent des hémorragies cumulatives (2 points par round pour 2 blessures, etc.). Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison.

Maladie (Ext). Toute créature blessée par la nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de contracter le mal rouge. Après une période d'incubation de 1d3 jours, la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La nuée de fourmis blanches possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

Compétences. Les nuées de fourmis blanches bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

NUÉE DE GUÊPES

Vermine (nuée) de taille I
Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +3/—
Attaque : nuée (1d6 plus venin)
Attaque à outrance : nuée (1d6 plus venin)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : distraction, venin
Particularités : nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For 1, Dex 16, Con 13, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences : —
Dons : —
Environnement : milieux tempérés
Organisation sociale : nuée
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Les guêpes se rassemblent parfois sous forme de nuées et bâtissent d'immenses nids pendus aux arbres, sous les avant-toits d'édifices, voire dans des trous creusés à même le sol. Comme il s'agit d'insectes revêches et irritables, ces nuées peuvent être particulièrement dangereuses.

Malgré leur triste réputation, les guêpes jouent un rôle important dans l'écosystème car elles mangent beaucoup d'insectes nuisibles.

Combat

À moins qu'elles ne soient excitées par de forts bruits ou des mouvements violents, les nuées de guêpes restent souvent passives. Un personnage peut donc les traverser en toute sécurité s'il réussit un test de Déplacement silencieux (DD 20). Cela ne fonctionne que s'il ne s'en prend pas à la nuée, progresse à la moitié de sa vitesse de déplacement et ne fait pas de mouvements brusques (comme lancer un sort).

Une fois excitées, les guêpes prouvent à quel point leur morsure est douloureuse et leur aiguillon venimeux.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de guêpes doit

réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Cette créature inocule un venin (jet de Vigueur, DD 18, annule) équivalent à celui d'une guêpe de taille M par le biais de son attaque de nuée. Effet initial et secondaire affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La nuée de guêpe possède une vision dans le noir sur 18 metres

NUÉE DE RATS CRÂNIENS, PETITE MEUTE

Créature magique (extraplanaire, nuée) de taille Min
Dés de vie : 6d10+12 (45 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +6/—
Attaque : nuée (2d6)
Attaque à outrance : nuée (2d6)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : décharge mentale, distraction
Particularités : esprit de meute, fusion de nuées, nuée, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +6
Caractéristiques : For 2, Dex 17, Con 14, Int 9, Sag 14, Cha 13
Compétences : Détection +8, Escalade +4, Perception auditive +9
Dons : Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (plans extérieurs)
Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Une petite meute de rats crâniens est composée d'environ 75 individus.

Combat

Bien que leur champ d'action soit plus limité que celui des meutes de plus grande importance, ces petites meutes n'en tendent pas moins des embuscades redoutables et tirent le meilleur parti possible de leur pouvoir de décharge mental.



Rats crâniens

Décharge mentale (Sur). Cette attaque, utilisable une fois tous les deux rounds, prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une petite meute de rats crâniens doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esprit de meute (Ext). La nuée de rats crâniens est dotée d'un esprit de meute, ce qui la rend vulnérable aux sorts mentaux. Face à de tels effets, la nuée est considérée comme un seul et unique monstre du type créature magique.

Fusion de nuées (Ext). Deux petites meutes de rats crâniens qui pénètrent dans le même espace occupé peuvent fusionner pour donner naissance à une meute moyenne. De même, deux meutes de taille moyenne peuvent fusionner en une grosse meute. La fusion se fait au prix d'une action complexe

LES RATS CRÂNIENS ET LE MANUEL DES PSIONIQUES

Si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, les meutes de rats crâniens de grosse et de moyenne tailles manifestent des facultés sur le modèle des psions et ne lancent pas de sorts d'ensorceleur Comme l'Intelligence est leur meilleure caractéristique, elles choisissent généralement la Métacréativité en guise de discipline primaire. Elles acquièrent Manifestation de combat à la place de Magie de guerre, Faculté pénétrante et Faculté pénétrante suprême à la place de Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure, ainsi que Convergence psionique (Métacréativité) et Convergence psionique suprême (Métacréativité) à la place de École renforcée et École supérieure

Compétences. Les nuées de rats crâniens bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

NUÉE DE RATS CRÂNIENS, MEUTE MOYENNE

Créature magique (extraplanaire, nuée) de taille Min
Dés de vie : 12d10+24 (90 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +12/—
Attaque : nuée (3d6)
Attaque à outrance : nuée (3d6)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : décharge mentale, distraction, sorts
Particularités : esprit de meute, fusion de nuées, nuée, résistance au froid (10), régénération de nuée, télépathie (24 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10, Vol +8
Caractéristiques : For 2, Dex 17, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 13
Compétences : Détection +19, Escalade +19, Perception auditive +19
Dons : Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (plans extérieurs)
Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Tels des milliers d'yeux et d'oreilles chargés de réunir des secrets pour le compte de quelque divinité obscure, les rats crâniens sont partout, observant, écoutant et partageant tout ce qu'ils découvrent.

À l'exception d'une portion de cerveau exposée et animée d'une faible lueur, le rat crânien ressemble à n'importe quel rongeur. Seul, il n'est d'ailleurs pas plus dangereux qu'un rat normal. Cependant, on le croise toujours en groupe. ces créatures disposent d'un esprit de meute, et plus elles sont nombreuses, plus elles sont intelligentes.

Une meute moyenne de rats crâniens est composée d'environ 150 individus.

Ces créatures ne parlent pas mais, à l'instar des grosses meutes, sont douées de communication télépathique

Combat

Bien qu'ils soient dangereux et déplaisants, les rats crâniens ne sont pas des créatures agressives. Ils évitent les assauts frontaux, leur préférant de loin les embuscades et la fuite. Ils usent de leurs sorts et de leur pouvoir de décharge mentale pour affaiblir leurs victimes avant de les submerger et de boire leur sang.

Décharge mentale (Sur). Cette attaque, utilisable à volonté, prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une meute moyenne de rats crâniens doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Sorts. Une meute moyenne de rats crâniens lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 4.

Exemple de sorts connus (sorts/jour 6/7/3 ; sorts connus 6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, hébétement, illumination, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation* ; 1er — *charme-personne, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *image miroir*.

Esprit de meute (Ext). La nuée de rats crâniens est dotée d'un esprit de meute, ce qui la rend vulnérable aux sorts mentaux. Face à de tels effets, la nuée est considérée comme un seul et unique monstre du type créature magique.

Fusion de nuées (Ext). Deux petites meutes de rats crâniens qui pénètrent dans le même espace occupé peuvent fusionner pour donner naissance à une meute moyenne. De même, deux meutes de taille moyenne peuvent fusionner en une grosse meute. La fusion se fait au prix d'une action complexe.

Régénération de nuée (ext). Quand une meute de taille moyenne est réduite à 0 point de vie, elle devient une meute de petite taille. Si les points de vie de cette dernière tombent à 0, elle est anéantie. Cette transformation est instantanée.

Télépathie (Sur). Une nuée moyenne de rats crâniens peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 24 mètres).

Compétences. Les nuées de rats crâniens bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

NUÉE DE RATS CRÂNIENS, GROSSE MEUTE

Créature magique (extraplanaire, nuée) de taille Min
Dés de vie : 24d10+48 (180 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +24/—
Attaque : nuée (5d6)
Attaque à outrance : nuée (5d6)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : décharge mentale, distraction, sorts
Particularités : esprit de meute, fusion de nuées, immunité contre le froid, nuée, régénération de nuée, résistance à la magie (26), télépathie (24 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +16, Vol +12
Caractéristiques : For 2, Dex 17, Con 14, Int 19, Sag 14, Cha 19
Compétences : Concentration +29, Détection +31, Équilibre +29, Escalade +31, Perception auditive +31, Psychologie +31
Dons : Combat en aveugle, École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains (plans extérieurs)
Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)

NUÉE



Facteur de puissance : 11
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Une grosse meute de rats crâniens est composée d'environ 300 individus.

Combat

Les grosses meutes usent des mêmes tactiques que les autres, mais elles disposent de sorts plus redoutables.

Décharge mentale (Sur). Cette attaque, utilisable à volonté, prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une grosse meute de rats crâniens doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Sorts. Une grosse meute de rats crâniens lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 10.

Exemple de sorts connus (sorts/jour 6/7/7/7/6/3 ; sorts connus 9/5/4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er — *charme-personne, décharge électrique, projectile magique, rayon affaiblissant, repli expéditif* ; 2e — *déblocage, détection de l'invisibilité, flou, image miroir* ; 3e — *boule de feu, éclair, lenteur* ; 4e — *bouclier de feu, contagion* ; 5e — *immobilisation de monstre*.

Esprit de meute (Ext). La nuée de rats crâniens est dotée d'un esprit de meute, ce qui la rend vulnérable aux sorts mentaux. Face à de tels effets, la nuée est considérée comme un seul et unique monstre du type créature magique.

Fusion de nuées (Ext). Deux petites meutes de rats crâniens qui pénètrent dans le même espace occupé peuvent fusionner pour donner naissance à une meute moyenne. De même, deux meutes de taille moyenne peuvent fusionner en une grosse meute. La fusion se fait au prix d'une action complexe.

Régénération de nuée (ext). Quand une grosse meute de rats crâniens est réduite à 0 point de vie, elle devient une meute de taille moyenne. De même, quand une meute moyenne tombe à 0 point de vie, elle devient une petite meute. Si les points de vie de cette dernière tombent à 0, elle est anéantie. Cette transformation est instantanée.

Télépathie (Sur). Une nuée moyenne de rats crâniens peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 24 mètres).

Compétences. Les nuées de rats crâniens bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

NUÉE DE SCARABÉES

Vermine (nuée) de taille I
Dés de vie : 15d8+60 (127 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 9 m
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +11/—
Attaque : nuée (5d6 plus dessiccation)
Attaque à outrance : nuée (5d6 plus dessiccation)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : dessiccation, distraction
Particularités : nuée, nuée supérieure, vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 18, Int —, Sag 12, Cha 4
Compétences : —
Dons : —
Environnement : déserts et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou armée (3–8 nuées)
Facteur de puissance : 10
Trésor : 50 % de pièces, 50 % d'objets (non organiques)
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Concentrés dans les profondeurs de cryptes souterraines, ces scarabées se rassemblent en grands nombres. Ils engloutissent chair et matières organiques à une vitesse surprenante, ce qui en fait les parfaits gardiens des tombes, mausolées, temples et trésors. À moins que celui-ci ne soit enfermé dans un sarcophage hermétique, ils dévorent également le corps dont ils ont la garde

Avec leur carapace noire et étincelante, rehaussée de turquoise, de rouge et de jaune, les scarabées sont magnifiques. Ils sont dotés de puissantes pinces capables de trancher chair et os avec une grande facilité. Ils creusent des trous et des tunnels non loin de tas d'abats et de matières organiques en décomposition. En consommant des charognes, ils accélèrent la réintroduction de matières organiques en pourriture dans l'environnement.

Heureusement, les scarabées ne sont pas friands de lumière ni de chaleur, et ils ne s'aventurent jamais longtemps dans les sables chauds. Au mieux s'en prennent-ils à un animal malchanceux qui s'approche de leur repaire avant de retrouver la fraîcheur des ombres.

Combat

Les scarabées sont généralement passifs, se contentant de dormir ou de ramper lentement à la recherche de nourriture. Cependant, ils s'agitent en présence de créatures vivantes et dévorent alors tout ce qui les en sépare. La simple vue d'une nuée de scarabées grouillant et engloutissant une malheureuse victime est des plus terrifiantes.

Comme ils creusent au travers de la terre et du sable aussi vite qu'ils évoluent à la surface, les scarabées se cachent généralement dans les murs et les sols des tombes et se répandent ensuite sur leurs imprudentes victimes.

Dessiccation (Ext). Les scarabées sont capables de faire disparaître leur victime en l'espace de quelques secondes. Toute créature vivante blessée par une nuée de scarabées doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine de subir un affaiblissement

temporaire de 1d6 points de Constitution. Si cette valeur de caractéristique est réduite à 0, le sujet est entièrement dévoré, la nuée ne laissant derrière elle que ses biens inorganiques.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets démoniaques doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Nuée supérieure (Ext). Les nuées de scarabées sont particulièrement dangereuses et infligent davantage de dégâts que ne le laissent penser leurs dés de vie.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). La nuée de scarabées possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Animal (nuée) de taille Min
Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m
Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +3/—
Attaque : nuée (1d6 plus venin)
Attaque à outrance : nuée (1d6 plus venin)
Espace occupé/allonge : 3 m/0 m
Attaques spéciales : distraction, venin
Particularités : esprit de groupe, nuée, odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences : Détection +7, Discrétion +8, Équilibre +10, Escalade +12, Perception auditive +7
Dons : —
Environnement : milieux chauds et souterrains
Organisation sociale : nuée
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Un serpent de moins de 30 centimètres de long ne pose guère de problèmes aux aventuriers endurcis, quel que soit la virulence de son venin. Cependant, une centaine de ces mêmes serpents grouillant comme une seule et même entité relève vite du cauchemar

Les reptiles qui constituent une nuée de serpents venimeux mesurent entre 20 et 30 centimètres de long. Leurs écailles noires sont marquées de bandes et de lignes rouges, oranges ou jaunes, mais également de motifs en forme de flèche. Sous forme de nuée, ils constituent une sorte de tapis vivant, se recouvrant les uns et les autres, et submergeant tout ce qui ce trouve en travers de leur chemin, mordant et inoculant leur venin mortel

Combat

La morsure d'un serpent de taille Min est douloureuse mais pas mortelle. Par contre, plusieurs doses de venin sont capables de venir à bout d'un éléphant. Les nuées de serpents venimeux accablent leur proie de venin avant de dévorer sa chair encore chaude.

On peut convoquer une telle nuée en jetant *convocation d'alliés naturels VI.*

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de serpents venimeux doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Venin (Ext). Cette créature inocule son venin (jet de Vigueur, DD 13, annule) par le biais de son attaque de nuée. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esprit de groupe (Ext). La nuée de serpents venimeux est dotée d'un esprit de groupe, ce qui la rend vulnérable aux sorts mentaux. Face à de tels effets, la nuée est considérée comme un seul et unique monstre du type animal

Odorat (Ext). Une nuée de serpents venimeux peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Les nuées de serpents venimeux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est de ces derniers, elles exploitent leur modificateur de Dextérité et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.

OBSCURS

Les obscurs constituent une race mystérieuse d'êtres qui hantent les Profondeurs. Ils n'ont de contact avec d'autres créatures que lorsqu'ils protègent leur demeure et volent des babioles sous le couvert de l'obscurité.

Ils n'apprécient guère la lumière, quelle qu'elle soit, et s'en prennent violemment aux créatures disposant de torches, de lanternes ou de sorts qui en créent. Par contre, ils n'ont rien contre les personnages qui voyagent sans utiliser la moindre source de lumière artificielle (en usant de vision dans le noir, par exemple).

Les obscurs parlent leur propre langue et comprennent manifestement le commun des Profondeurs, mais on ne les a jamais entendus l'utiliser.

COMBAT

Les obscurs sont aussi discrets que lâches. Ils préfèrent combattre à la faveur des ténèbres et fuient lorsque les chances de l'emporter ne sont pas de leur côté. Ce sont des experts en matière d'embuscade, qui parviennent souvent à abattre leurs adversaires depuis les ombres

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un obscur se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par l'obscur, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 2d6 points pour les rampants et à 3d6 points pour les traqueurs.

Manteau d'ombre (Sur). Trois fois par jour, un obscur peut se dissimuler dans une chape de ténèbres qui lui procure un camouflage. Dans les ombres ou dans l'obscurité, le manteau d'ombre confère au monstre un camouflage total (50 % de chances de rater), contre un simple camouflage (20 % de chances de rater) en cas de lumière vive La vision dans le noir n'est d'aucune utilité,

car le manteau d'ombre se forme à partir de ténèbres magiques. Par contre, les créatures douées de vision dans les ténèbres magiques, comme les diables, n'ont aucune chance de rater quand elles frappent un obscur.

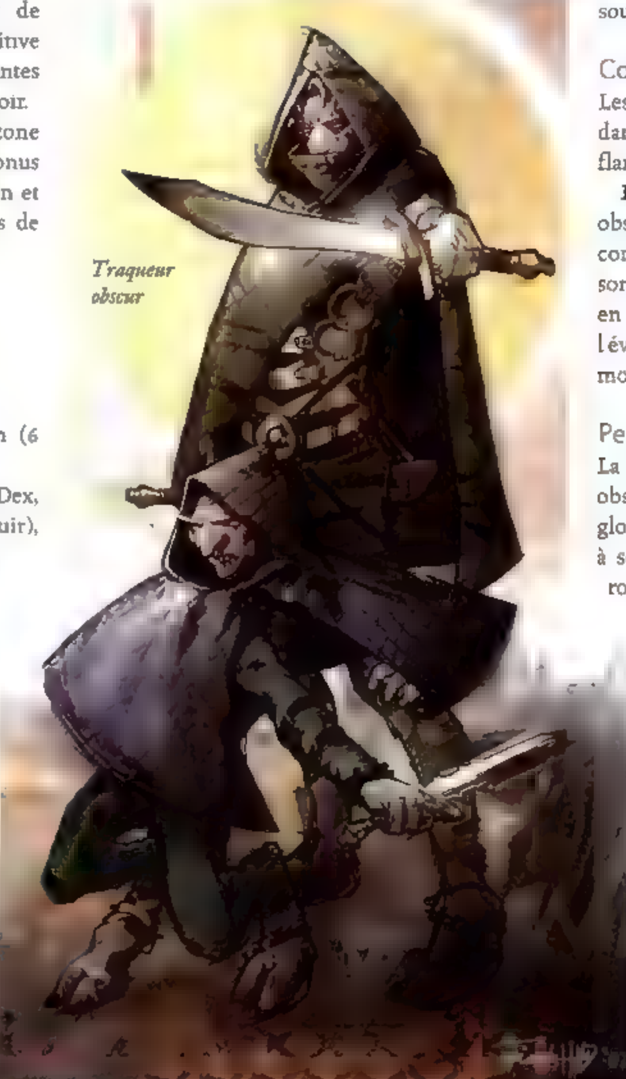
Sensibilité à la lumière (Ext). En plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*, les obscurs sont victimes d'un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et jets de dégâts.

Vision aveugle (Ext). L'obscur manœuvre et combat à l'aide de sa vue, mais également en exploitant son ouïe et son odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. L'obscur n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

Compétences. Dans une zone d'ombre, l'obscur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion et d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

RAMPANT OBSCUR

Humanoïde de taille P
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 14, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +0/–3
Attaque : dague (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou dague (+2 distance, 1d4+1)
Attaque à outrance : dague (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou dague (+2 distance, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), manteau d'ombre
Particularités : esquive totale, sensibilité à la lumière, vision aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +1, Vol +2
Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 10
Compétences : Acrobaties +6, Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +8, Escamotage +4, Perception auditive +3
Dons : Réflexes surhumains
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5 plus 1 traqueur obscur) ou tribu (20–80 plus 2–5 traqueurs obscurs)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4



Traqueur obscur

Rampant obscur

Les obscurs rampants sont des humanoïdes rabougris qui se cachent dans les ombres des Profondeurs.

Ils sont de faible corpulence, ont le teint pâle, un grand nez, un regard menaçant et des sourcils broussailleux. De petits sabots noirs leur font office de pieds, mais ceux-ci sont mous et ne font aucun bruit quand ils se déplacent. Ils se vêtent de noir uniquement et se dissimulent généralement sous un manteau.

Combat

Les rampants obscurs se dissimulent dans l'obscurité avant d'attaquer les flancs ou l'arrière de leurs adversaires.

Esquive totale (Ext). Si le rampant obscur réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Personnages rampants obscurs

La classe de prédilection du rampant obscur est le roublard. Le niveau global équivalent (NGE) du PJ est égal à son niveau de classe +4. Ainsi, un roublard rampant obscur de niveau 1 a un NGE de 5 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 5.

TRAQUEUR OBSCUR

Humanoïde de taille M
Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +2 naturelle, +2 armure de cuir), contact 13, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2 plus poison) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+2 plus poison)
Attaque à outrance : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2 plus poison) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+2 plus poison)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6), manteau d'ombre, *nappe de brouillard*, utilisation du poison
Particularités : sensibilité à la lumière, vision aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +2, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 16
Compétences : Acrobaties +6, Déplacement silencieux +6, Detection +5, Discrétion +6, Escamotage +6, Perception auditive +5
Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (1 plus 2–5 rampants obscurs) ou tribu (2–5 plus 20–80 rampants obscurs)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +5

Les traqueurs sont les mystérieux chefs des obscurs, même s'il est difficile de dire avec précision s'ils appartiennent vraiment à la même race que les rampants.

Ils ont tout l'air d'humains et font une bonne tête de plus que leurs cousins rampants. Ils ont la peau très mâte mais sont dépourvus de sabots. Les traqueurs obscurs sont vêtus de noir des pieds à la tête et ne montrent jamais leur visage de plein gré.

Combat

Les traqueurs obscurs mènent les rampants au combat et enduisent leur épée courte d'un poison qui inflige de terribles blessures. Ils se servent de leur pouvoir de *nappe de brouillard* pour fuir les adversaires trop coriaces à leur goût.

***Nappe de brouillard* (Mag).** Deux fois par jour, un traqueur obscur peut jeter *nappe de brouillard* comme un ensorceleur de niveau 5.

Utilisation du poison (Ext). Le traqueur obscur ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme de poison. Habituellement, il se sert d'essence d'ombre (jet de Vigueur, DD 17, effet initial : diminution permanente de 1 point de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force) sur son épée courte et sa javeline. En général, il débute un combat avec son épée et quatre javelines enduites de poison.

Personnages traqueurs obscurs

La classe de prédilection du rampant obscur est le roublard. Le niveau global équivalent (NGE) du PJ est égal à son niveau de classe +5. Ainsi, un roublard rampant obscur de niveau 1 a un NGE de 6 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 6.

OCULARON

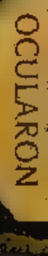
Aberration de taille G
Dés de vie : 12d8+36 (90 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 27 m (parfaite)
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +9/+17
Attaque : tentacule (+13 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : 4 tentacules (+13 corps à corps, 2d6+4) et yeux animés (+11 contact à distance, 3d6 plus venin)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : étreinte, poison, pouvoirs magiques, spasmes d'agonie, vol d'yeux, yeux animés
Particularités : immunité contre l'acide et le poison, réduction des dégâts (10/magie), régénération (4), vision à 360°, vision aveugle (24 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +10
Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 17, Int 19, Sag 14, Cha 16
Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +17, Discrétion +13, Fouille +19, Perception auditive +17, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)
Dons : Arme de prédilection (œil profane explosif), Arme de prédilection (tentacule), Attaques réflexes, Parade de projectiles, Réflexes surhumains
Environnement : collines et marécages chauds ou tempérés, et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 12
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 13–16 DV (taille G), 17–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Ocularon P

L'ocularon est une étrange créature paranoïaque qui dérobe la vue de ses adversaires. Quand il s'installe sur un nouveau territoire, il en chasse tous les occupants, quelle que soit leur taille. Dans un château abandonné, ce territoire ne sera constitué que de quelques salles, qui n'en seront pas moins sacrées à ses yeux.

Le corps de ce monstre ressemble à une méduse verdâtre. En raison de l'énorme quantité de gaz qu'il abrite, il palpite et ondule. Parfois, une poche de ce gaz s'échappe lentement de l'ocularon en émettant un sifflement. Un certain nombre de tentacules barbelés sur lesquels sont embrochés les yeux de ses victimes pendent au corps du monstre.

L'ocularon est capable d'animer les yeux ainsi capturés afin de les envoyer surveiller son territoire. Ainsi, tous ceux qui s'y aventurent risquent en premier lieu de croiser le chemin de l'un de ces yeux flottants. À ce moment-là, l'ocularon a sans doute déjà repéré les intrus et passe à l'attaque sur-le-champ, que ce soit pour les tuer ou les repousser.







Les ocularons parlent le commun et le commun des Profondeurs

COMBAT

Généralement, une rencontre avec un ocularon se déroule à grande distance par le biais de ses yeux animés. Ceux-ci se ruent sur ses ennemis et tentent de les frapper, relâchant un gaz semblable à celui dont le monstre est porteur. S'il est à cours d'yeux, il en dérobe de nouveaux à ses proies en les agrippant avant de les énucléer à l'aide de ses tentacules barbelés.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ocularon doit toucher une créature d'une categorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'énucléer sa victime lors du round suivant.

Poison (Ext). L'ocularon inocule son venin (jet de Vigueur, DD 19, annule) par le biais de ses attaques d'yeux et de spasmes d'agonie. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Œil du mage**, à volonté , *invisibilité, passe-muraille, ténèbres* et *vision lucide**, 3 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts.

* L'ocularon ne peut user d'*œil du mage* et de *vision lucide* que si ses tentacules disposent d'yeux.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, l'ocularon explose en un nuage de gaz toxique, infligeant 3d6 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres et exposant les victimes à son poison.

Vol d'yeux (Ext). Lorsque l'ocularon parvient à agripper son adversaire pendant 1 round, il peut tenter de l'énucléer. Pour ce faire, il doit effectuer un test de lutte opposé. En cas de succès, la victime doit alors réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être aveuglée à jamais. Ses yeux lui sont arrachés et sont littéralement empalés sur les tentacules barbelés du monstre, qui les remplit de gaz en l'espace de 3 rounds. Ils sont alors prêts à passer à l'attaque. Le DD de sauvegarde est lié à la Force

Yeux animés (Sur). Un ocularon peut contrôler jusqu'à six yeux capturés en même temps qui agissent sur le même principe que ceux du sort *œil indiscret*. Ils se sont remplis du gaz toxique du monstre pendant qu'ils reposaient sur ses tentacules et l'ocularon peut s'en servir comme d'armes. Il peut donc effectuer une attaque à distance contre tout adversaire situé dans un rayon de 24 mètres. En cas de réussite, l'œil atteint sa cible et explose. La victime subit alors 3d6 points de dégâts et est exposée au poison du monstre (voir ci-dessus).

Régénération (Ext). Seuls l'argent et les armes acérées infligent des dégâts létaux aux ocularons. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Vision à 360° (Ext). L'ocularon voit dans toutes les directions à la fois. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il est impossible de le prendre en tenaille. Il ne profite des avantages liés à ce pouvoir que si des yeux sont attachés à ses tentacules.

Vision aveugle (Ext). L'ocularon est aveugle, mais il manœuvre et combat aussi bien qu'une créature qui voit, notamment parce qu'il exploite d'autres sens (ouïe et odorat principalement, ainsi que les vibrations). Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 24 mètres. L'ocularon n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir. Il ne dépend que de sa vision aveugle si ses tentacules sont dépourvus d'yeux, ce qui a pour effet d'annuler sa vision à 360°.

OISEAU D'EFFROI

Animal de taille G
Dés de vie : 7d10+14 (52 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +5/+13
Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte



Oiseau d'effroi

Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +4
Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +4, Discrétion +8, Perception auditive +4
Dons : Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Vigilance
Environnement : collines, forêts et plaines
Organisation sociale : solitaire ou meute (3–6)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 8–14 DV (taille G), 15–21 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :

Les oiseaux d'effroi sont des charognards et des prédateurs ingénieux. Ils se situent habituellement au sommet de la chaîne alimentaire, à moins qu'un autre prédateur, plus redoutable, ne vive dans les environs. Dans ce cas, leur instinct de charognard prend le dessus dans le sens où ils n'ont plus à chasser pour se nourrir.

Mesurant entre 2,40 et 2,70 mètres de haut, les oiseaux d'effroi sont incapables de voler. Leur grand bec crochu est parfaitement conçu pour déchirer la chair et bien que leurs griffes soient affilées, ils ne s'en servent jamais pour passer à l'attaque. La couleur de leur plumage dépend du territoire de la meute. S'il s'agit de prédateurs, elle leur permet de se fondre dans leur terrain de chasse. Quand ce sont des charognards, leur plumage est généralement plus vif.

Un oiseau d'effroi se promène rarement seul. Ce sont des chasseurs astucieux et performants. Ils n'attaquent jamais un ennemi manifestement plus puissant et préfèrent s'en prendre aux proies faciles.

COMBAT

Les meutes d'oiseaux d'effroi tentent avant tout d'encercler leur victime. Quand leurs proies s'y attendent le moins, les monstres situés sur les flancs se mettent à courir pour les distraire alors que le chef tente de s'emparer d'une créature de taille P ou inférieure avant de prendre la poudre d'escampette en direction du nid de la meute. Les autres couvrent alors leur chef en fuite. Tous savent que si l'un d'eux rentre avec de la nourriture, chacun aura droit à sa part.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'oiseau d'effroi doit toucher une créature de deux catégories de taille de moins que lui au minimum à l'aide de son attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et inflige automatiquement des dégâts de morsure. Ce monstre peut se déplacer tout en maintenant sa prise.

OPHIDIEN

Humanoïde monstrueux (reptilien) de taille M
Dés de vie : 3d8 (13 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 4,50 m, nage 15 m
Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +3 naturelle, +2 écu en bois), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +3/+4
Attaque : cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+1) ; ou morsure (+4 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance : cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+1) ; ou morsure (+4 corps à corps, 1d4+1) et cimeterre (–1 corps à corps, 1d6) ; ou cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+1) et morsure (–1 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : malédiction serpentine
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 11, Int 8, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +3*, Escalade +9, Natation +10, Perception auditive +3
Dons : Esquive, Vigilance
Environnement : forêts chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou clan (3–12)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 4–5 DV (taille M), 6–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Ophidien

Malicieux et serviles, les ophidiens sont des reptiles qui servent généralement d'esclaves aux yuan-tis. Ils ressemblent à de gros serpents aux bras et mains humanoïdes. Ils disposent d'une courte queue, quelque peu rabougrie si on la compare au reste de leur corps. Leurs écailles sont généralement tachetées de vert et de jaune, mais également de brun, de noir et de rouge chez certains individus. Leur couleur change naturellement afin qu'ils se fondent dans les environnements forestiers et souterrains.

Les ophidiens parlent le commun et le yuan-ti, mais certains apprennent aussi le draconien.

COMBAT

Les ophidiens ne sont pas particulièrement malins, mais ils combattent souvent sous les ordres de créatures intelligentes (comme les nagas et les yuan-tis). Ils font bon usage de leur camouflage naturel pour attaquer par surprise, mais ils n'apprécient guère l'usage des armes à distance, ce qui a tendance à réduire leur efficacité. Leurs mains préhensiles sont parfaitement à même de manier des armes, mais ils aiment par-dessus tout mordre leurs victimes et transmettre leur malédiction



serpentine à leurs adversaires. S'il le souhaite, l'ophidien peut mordre en guise d'attaque principale et user d'une arme en guise d'attaque secondaire

Malédiction serpentine (Sur). Tout humanoïde touché par l'attaque de morsure d'un ophidien doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) sous peine de contracter une malédiction vouée à transformer la victime en ophidien. 1d4+1 jours après avoir été infectée, la victime commence donc à se transformer en serpent : sa peau se couvre d'écailles, ses jambes rapetissent et fusionnent, et sa langue devient fourchue. Après deux semaines, la victime est transformée en ophidien et n'a plus aucun souvenir de son existence passée. Pour enrayer le processus de transformation, la victime doit bénéficier d'un sort de *guérison des maladies* ou de *délivrance des malédictions* avant son terme. Ces sorts ne permettent cependant pas d'inverser les modifications déjà engendrées. Un sort de *guérison suprême, régénération, souhait limité, souhait* ou *miracle* permet néanmoins d'y remédier. Par contre, une fois la transformation achevée, seuls *souhait* ou *miracle* permettent à la victime de recouvrer son état d'origine. le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Compétences. Les ophidiens bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger.

Oréade

Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir a l'action de course.

* Enfin, grâce à leurs facultés de camouflage, ils bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion quand ils évoluent en zone forestière ou souterraine

PERSONNAGES OPHIDIENS

La classe de prédilection des ophidiens est le guerrier. D'ailleurs, la plupart des ophidiens de haut niveau sont issus de cette classe Les prêtres sont quasi inexistants car les ophidiens vénèrent rarement de véritables divinités. Certains vouent un culte aux nagas, aux dragons ou aux serpents géants. Par conséquent, la force de leur foi en d'aussi puissants reptiles leur permet de bénéficier des aptitudes de la classe d'adepte

ORÉADE

Fée (Terre) de taille M
Dés de vie : 7d6+28 (52 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 9 m
Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +3/+7
Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance : 2 coups (+7 corps à corps, 1d6+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : creusement, immunité contre le froid, maîtrise de la Terre, symbiose, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 18, Int 14, Sag 13, Cha 16
Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +12), Artisanat (maçonnerie) +12, Connaissances (architecture et ingénierie) +12, Connaissances (nature) +12, Détection +13, Diplomatie +5, Fouille +2 (+4 pour les portes et compartiments secrets), Perception auditive +13, Psychologie +11, Survie +11 (+13 dans les environnements naturels de surface)
Dons : Pistage, Vigilance, Vigueur surhumaine
Environnement : montagnes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 8–14 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

À l'instar de la dryade et de l'esprit des cataractes, l'oréade est une créature féerique intrinsèquement liée à une caractéristique du monde naturel. Dans son cas, il s'agit d'un élément d'une importance indéniable : une montagne. L'oréade veille sur l'état naturel de sa montagne natale, la protégeant des mineurs et des carriers tout en luttant contre les forces de l'érosion. Un simple mineur peut être *charmé*, prévenu ou éconduit, mais les groupes les plus importants sont généralement victimes d'une catastrophe naturelle ou disparaissent sans jamais laisser la moindre trace de leur passage derrière eux.

L'apparence exacte des oréades varie d'une fée a une autre mais toutes ressemblent à des femmes vigoureuses et sévères à la peau

de pierre. Leur chevelure semble constituée de bandes de lichen et est parfaitement blanche lorsque les cimes sont recouvertes de neige. Souvent, elles portent des robes tissées à l'aide des métaux de leur montagne. Beaucoup arborent également des joyaux et pierres précieuses non taillées.

Chaque oréade protège donc férocement sa montagne et n'hésite pas à faire usage de ses pouvoirs magiques pour provoquer des catastrophes visant tous ceux qui veulent lui nuire. Une telle montagne gagne alors la réputation d'être maudite ou maléfique, ce qui a parfois pour effet d'attirer des tribus d'humanoïdes ou de géants d'alignement mauvais en quête d'un refuge. Étant une créature loyale, l'oréade conclut généralement un pacte de protection mutuelle avec ce genre de tribus.

Les oréades parlent le nain, le sylvestre et le terreux.

COMBAT

L'oréade exploite sa connaissance de la pierre et ses talents d'ingénierie pour créer des pièges mortels et autres avalanches. Face à un groupe d'ennemis, elle *charme* généralement l'un de ses adversaires qui se chargera d'entraîner ses compagnons dans une embûche redoutable. Elle déclenche alors son piège à distance dans l'espoir de tuer, d'estropier ou d'effrayer les intrus. Face à des adversaires véritablement déterminés, elle use de tout son arsenal de pouvoirs magiques.

On peut appeler une oréade en jetant *convocation d'alliés naturels VI*.

Pouvoirs magiques. *Pierres commères* et *téléportation* (de n'importe quel endroit de sa montagne à un autre), à volonté ; *charme-monstre* (DD 17), *façonnage de la pierre*, *pierres acérées* (DD 17), *ramollissement de la terre et de la pierre*, *transmutation de la boue en pierre* (DD 18) et *transmutation de la pierre en boue* (DD 18), 3 fois/jour ; *glissement de terrain* et *tremblement de terre* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Creusement (Ext). L'oréade se déplace dans la pierre, la terre et tous les types de sol (exception faite du métal) avec autant d'aisance qu'un poisson dans l'eau. Elle traverse ces matières sans générer d'ondes de choc ni laisser de galeries derrière elle. Si le sort *glissement de terrain* est lancé à l'endroit où l'oréade se trouve, celle-ci a droit à un jet de Vigueur (DD 19). Si elle le rate, elle est repoussée en arrière de 9 mètres et se retrouve étourdie pendant 1 round.

Maîtrise de la Terre (Ext). L'oréade bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et elle sont en contact avec le sol.

Symbiose (Sur). Chaque oréade est intimement liée à une montagne, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 1,5 kilomètre. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures.

Phiuhl

MC

PHIUHL

Aberration (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 9d8+36 (76 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 9 m (parfaite)
Classe d'armure : 16 (–1 taille, +5 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +6/+10
Attaque : contact brûlant (+6 corps à corps, 1d10 feu)
Attaque à outrance : 2 contacts brûlants (+6 corps à corps, 1d10 feu)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : aura de chaleur, dessiccation, gaz mortel
Particularités : esprit insondable, état gazeux, immunité contre l'acide, le feu et le poison, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'électricité (20), résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +6
Caractéristiques : For 11, Dex 20, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +8, Discrétion +9
Dons : Arme de prédilection (contact brûlant), Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (Géhenne)
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 11
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 10–19 DV (taille G), 20–27 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Souvent pris pour les esprits immatériels d'élémentaires défunts, les phiuhls hantent les falaises désolées de la première strate de la Géhenne telles des colonnes de vapeur animées de vie.

Constitué d'un amalgame impie de misère, de douleur, de faim, de chaleur étouffante et de vapeurs empoisonnées, le phiuhl ressemble à un miasme bouillonnant et tourbillonnant de buée violette. En y regardant de plus près, tout observateur distinguera au sein de ce chaos une forme vaguement humanoïde, de longs bras fuselés et un soupçon de visage allongé déformé par la souffrance.

Normalement, les phiuhls évoluent en couple, mais c'est bien la seule caractéristique de leur identité raciale. Les savants, qui arrivent parfois à en capturer un dans le plan Matériel à des fins d'expérience plus ou moins orthodoxes, en sont encore à se demander s'ils tirent quelque subsistance de leurs proies mortelles. Cependant, une chose est sûre, les phiuhls n'ont pas de maître et leur seul but semble être d'anéantir les créatures dont ils croisent le chemin.

Les phiuhls ne parlent aucun langage audible, mais ils semblent capables de communiquer entre eux.

COMBAT

Le phiuhl sait pertinemment que son attaque de chaleur n'inflige pas énormément de dégâts, aussi préfère-t-il voler au-dessus de ses ennemis pour en affecter autant que possible à l'aide de son gaz mortel sans prendre le risque de s'aventurer au corps à corps. Ensuite, il plonge pour porter ses attaques de dessiccation jusqu'à ce que ses ennemis soient anéantis.

Aura de chaleur (Ext). Toute créature située dans un rayon de 9 mètres d'un phiuhl doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine de subir 1d6 points de dégâts de feu. Considérez cet effet comme un rayonnement permanent. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Dessiccation (Ext). Tout personnage présent dans une case occupée par un phiuhl au terme du tour de jeu de celui-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine d'acquérir 2 niveaux négatifs. Le DD de sauvegarde visant à se défaire de chacun s'élève également à 18 et est lié à la Constitution.

Gaz mortel (Ext). Toute créature sensible au poison située dans un rayon de 15 mètres d'un phiuhl doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution sur-le-champ, puis un autre 1 minute plus tard (là encore, un jet de Vigueur, DD 18, est autorisé). Les cibles qui réussissent leurs jets de sauvegarde sont immunisées contre le gaz mortel de ce phiuhl pendant 24 heures. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Esprit insondable (Ext). Toute créature tentant d'établir un lien télépathique avec l'esprit d'un phiuhl (via *détection de pensées*, une faculté psionique, *domination universelle*, etc.) doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être victime de *débilité* (niveau 9 de lanceur de sorts).

État gazeux (Ext). La forme immatérielle d'un phiuhl lui confère une immunité contre les coups critiques. Il est incapable de courir mais sait voler (lentement) et est sujet aux effets du vent. Il ne peut pas porter d'armure, manipuler des objets solides, ou entrer dans l'eau ou quelque autre liquide. Il peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure. Il peut également occuper des cases tenues par ses adversaires (voir *Dessiccation*, ci-dessus).

PLANAIRE

« Planaire » est un terme générique regroupant toutes les créatures ayant un Extérieur (le plus souvent un céleste ou un fiélon) dans leur arbre généalogique. La présence d'une entité originaire d'un autre plan dans une lignée se fait sentir de nombreuses générations durant. Bien qu'ils ne diffèrent pas autant de la norme que les demi-célestes ou les demi-fiélons, les planaires possèdent tout de même certaines particularités.

Si les mæluths, méchanatrix, shyfts et wysplings présentés ci-dessous partagent certaines caractéristiques, tous ont tendance à adopter la culture au sein de laquelle ils ont grandi.

COMBAT

Les planaires décrits ci-dessous emploient des tactiques précises, ce qui ne les empêche pas d'avoir certains traits communs.

Extérieur. Les planaires bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).



MÆLUTH

Extérieur de taille M
Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 13 (–1 Dex, +3 cuir clouté, +1 rondache), contact 9, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : hache d'armes (+2 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère (+0 distance, 1d8)
Attaque à outrance : hache d'armes (+2 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère (+0 distance, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : Extérieur, marteau fiélon, traits des nains, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 11, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10
Compétences : Artisanat (ferronnerie) +6, Artisanat (maçonnerie) +6, Concentration +6, Connaissances (architecture et ingénierie) +4, Équilibre +3, Escalade +4, Estimation +0 (+2 pour la pierre ou le métal), Saut +4, Survie +4
Dons : Arme de prédilection (hache d'armes)
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les mæluths sont des planaires issus de nains et de diables.

Ils ressemblent à de robustes nains dotés de traits fiélons qui trahissent leur origine diabolique. Parmi ces attributs, on trouve communément des yeux rougeoyants, des doigts particulièrement longs et fins, mais également un corps dépourvu de pilosité. Les mæluths apprécient les couleurs sombres et portent souvent une armure à pointes.

Bien qu'ils soient semblables à leurs ancêtres nains en de nombreux points, les mæluths ont de plus grandes facilités sociales en raison du sang fiélon qui coule dans leurs veines. Il leur arrive donc souvent d'exploiter leurs talents pour atteindre des places de choix dans la société naine.

Les mæluths parlent le commun, le nain et le commun des Profondeurs.

Combat

Au combat, les mæluths sont directs et organisés. Quand ils sont nombreux, ils usent de stratégies et de formations complexes.

Marteau fiélon (Sur). Une fois par jour, un mæluth peut conférer la propriété spéciale impie à une arme de corps à corps. Cet effet persiste pendant 1 minute.

Traits des nains (Ext). Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison ; bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant ; vision dans le noir sur 18 mètres ; connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement à 3 mètres ou moins de l'endroit et peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche, sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre) ; bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux.

Personnages mæluths

La classe de prédilection des mæluths est le prêtre.

MÉCHANATRIX

Extérieur de taille M
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 18 (–1 Dex, +1 naturelle, +6 crevice, +2 écu en acier), contact 9, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : hache d'armes (+1 corps à corps, 1d8)
Attaque à outrance : hache d'armes (+1 corps à corps, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *décharge électrique*
Particularités : Extérieur, guérison électrique, résistance au feu (5), résistance au froid (5), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques : For 10, Dex 8, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 9
Compétences : Artisanat (trois au choix) +5, Connaissances (une au choix) +5, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Détection +6, Fouille +5, Perception auditive +4, Profession (ingénieur de siège) +9
Dons : Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les méchanatrix sont des planaires qui trouvent leurs origines parmi les curieuses créatures qui vivent dans le plan de Méchanus.

Les méchanatrix sont d'apparence humaine, mais ils possèdent au moins un trait mécanique ou inorganique. La plupart ont une peau lisse aux reflets métalliques. Ils font montre d'une froide rationalité et manifestent une attitude directe à l'égard de la vie.

Comme le veut leur nature, les méchanatrix ont une affinité aux objets mécaniques de tous types. Ils manifestent une compréhension innée de l'ingénierie et de toutes sortes d'artisanats. Ceux qui sont pourvus d'un esprit martial font de magnifiques ingénieurs de siège.

À l'instar des autres planaires, les méchanatrix ne trouvent jamais vraiment leur place au sein de la société. La plupart des cultures humaines les rejettent, et celles du plan de Méchanus les prennent pour des créatures souillées et impures. Du coup, ce sont souvent des solitaires auxquels les activités sociales ne manquent guère.

La plupart des méchanatrix croient dur comme fer en la loi et font tout leur possible pour combattre le chaos et ramener un semblant d'ordre dans les régions en proie au trouble.

Combat

Malgré leur habileté, les méchanatrix préfèrent se soustraire aux combats qu'ils considèrent comme destructeurs et improductifs. Cependant, quand il leur faut se battre, ils ont recours à des tactiques avisées.

Non seulement les mechanatrix sont immunisés contre l'électricité, mais elle les soigne en plus de cela. C'est pour cette raison qu'ils s'en prennent avant tout aux adversaires usant d'attaques d'électricité.

Décharge électrique (Mag). Un méchanatrix peut user de *décharge électrique* 1 fois/jour (niveau de lanceur de sorts égal à 1 ou au niveau du personnage si celui-ci est plus élevé).

Guérison électrique (Ext). Grâce à son affinité avec l'électricité, toute attaque de ce type visant le méchanatrix lui restitue 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'il est censé subir. Il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre les effets d'électricité.

Compétences. Les méchanatrix bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et d'un bonus racial de +4 aux tests de Connaissances (architecture et ingénierie).

Personnages méchanatrix

La classe de prédilection des méchanatrix est le guerrier. Ceux qui ne partent pas à l'aventure ont plus de chances d'êtres des experts ou des gens du peuple.

SHYFT

Extérieur de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 cuir clouté), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+0
Attaque : épée courte (+0 corps à corps, 1d6–1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8)
Attaque à outrance : épée courte (+0 corps à corps, 1d6–1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : Extérieur, *forme éthérée*, résistance au feu (5), résistance au froid (5), résistance au son (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +3
Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 9
Compétences : Bluff +3, Déplacement silencieux +8, Détection +5, Discrétion +8, Escamotage +4, Fouille +4, Perception auditive +5, Psychologie +3
Dons : Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–8) ou clan (11–20)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Les shyfts sont des planaires qui ont pour ascendants l'une des races originaires du plan Éthéré. N'appartenant pleinement ni au plan Éthéré ni au plan Matériel, ils ont le pouvoir de se déplacer entre ces deux dimensions.

Les shyfts ont tout l'air d'humains parfaitement normaux. En fait, leur apparence est des plus quelconques et on ne les remarque pas plus qu'un autre individu. Généralement, ils portent des vêtements simples, dans les tons foncés, histoire de ne pas attirer l'attention. Les shyfts se moquent de passer ainsi inaperçus et il leur arrive même d'en profiter. Ce sont de très bons espions car ils sont capables d'ouïr n'importe quelle conversation depuis le plan Éthéré. Ils revendent ensuite les informations glanées à l'acheteur le plus offrant. Parfois, ils se spécialisent également dans l'assassinat, le vol et autres activités criminelles.

Les shyfts parlent le commun.

Combat

Il est rare que les shyfts s'en prennent directement à leurs adversaires car ils préfèrent user de discrétion, d'embûches et de pièges pour remporter un combat. Ils utilisent leur pouvoir magique pour se dissimuler dans le plan Éthéré et frapper au bon moment, mais également pour fuir une menace du plan Matériel.

Forme éthérée (Mag). Une fois par jour, le shyft peut user de *forme éthérée* (niveau de lanceur de sorts égal à 9 ou au niveau du personnage s'il est plus élevé).

Compétences. Les shyfts bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Personnages shyfts

La classe de prédilection des shyfts est le roublard.

WISPLING

Extérieur de taille P
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois), contact 13, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/–4
Attaque : épée courte (+1 corps à corps, 1d6–1) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8)
Attaque à outrance : épée courte (+1 corps à corps, 1d6–1) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : déguisement, Extérieur, traits des halfelins, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 11, Int 13, Sag 11, Cha 10
Compétences : Bluff +4, Déguisement +4, Déplacement silencieux +8, Détection +4, Discrétion +10, Escalade +5, Fouille +5, Perception auditive +6, Saut +5
Dons : Science de l'initiative
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les wisplings ont pour ancêtres des halfelins et des démons.

Affublés d'un héritage empreint de feu et de chaos démoniaques, ces rejetons de la race des halfelins incarnent tout ce qui est petit, rapide et sournois. Les wisplings tiennent rarement en place et leurs plaisanteries peuvent être aussi cruelles que meurtrières.

La peau hâlée, les cheveux roux et les traits anguleux des wisplings les différencient bien des autres humanoïdes de taille P. Bien que leur héritage démoniaque leur confère des pouvoirs de discrétion supérieurs à ceux de beaucoup d'autres races, ils manifestent un goût prononcé pour les vêtements de couleurs vives qui permettent de les distinguer parfaitement au sein d'une foule.

Les wisplings parlent le commun.

Combat

Rapidité, instinct et cruauté font des wisplings des créatures bien plus dangereuses que leur taille et leur faible corpulence ne sauraient le suggérer. Leur tactique habituelle consiste à tendre une embuscade à leurs adversaires et à fuir le théâtre des affrontements avant d'être coincés.

Déguisement (Sur). Les wisplings peuvent user de *déguisement* 1 fois par jour (niveau 1 de lanceur de sorts).

Traits des halfelins (Ext). Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur ; bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde ; bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes ; bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade, Perception auditive et Saut.

Personnages wisplings

La classe de prédilection des wisplings est le roublard.

PRÉDATEUR D'ACIER

Extérieur de taille G
Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 30 (–1 taille, +5 Dex, +16 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +12/+23
Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+7/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+19 corps à corps, 2d6+7/19–20) et 2 griffes (+17 corps à corps, 2d4+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, étreinte, morsure destructrice, pattes arrière (1d6+3), rugissement
Particularités : Extérieur, immunités, odorat, perception de la magie, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistances, sourd, vision aveugle (9 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques : For 25, Dex 21, Con 19, Int 10, Sag 16, Cha 12
Compétences : Déplacement silencieux +24, Détection +18, Discrétion +24, Équilibre +25, Escalade +22, Fouille +15, Perception auditive +18, Saut +22
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science du critique (morsure)
Environnement : quelconque (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6–10)
Facteur de puissance : 13
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —


Prédateur d'acier

TL

Le prédateur d'acier parcourent les cubes métalliques d'Achéron, à la recherche de métal frais à dévorer. Ressemblant à un grand félin constitué de fer, cette créature a de nombreux points communs avec son pendant terrestre, ce qui inclut une grande force et une incroyable agilité. Malgré sa surdité, son pouvoir d'odorat est tel qu'il lui permet de détecter presque toutes les créatures situées alentour.

Les prédateurs d'acier parlent une forme bourrue et grondante de terreux.

COMBAT

Quand le prédateur d'acier bénéficie de l'effet de surprise, il débute le combat par une attaque de rugissement, suivie par un bond et une attaque à outrance. Dès que faire se peut, il entreprend de détruire les armes de son adversaire.

Bond (Ext). Lorsque le prédateur d'acier bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut porter une attaque à outrance bien qu'il se soit déplacé

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le prédateur d'acier doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de son attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'effectuer une attaque de pattes arrière lors du test de lutte suivant

Morsure destructrice (Ext). Quand il use de son attaque de morsure pour s'en prendre à une arme, un bouclier ou quelque objet tenu en main par son adversaire, le prédateur d'acier bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque opposé et inflige deux fois plus de dégâts.

Pattes arrière (Ext). Un prédateur d'acier qui parvient à assurer sa prise peut porter deux coups de pattes arrière (+17 corps à corps, 1d6+3). Il peut également user de cette attaque s'il bondit sur un adversaire.

Rugissement (Sur). Le prédateur d'acier peut pousser un rugissement titanesque tous les 1d4 rounds. Les créatures situées dans un cône de 9 mètres subissent alors 12d6 points de dégâts de son et sont assourdies pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur, DD 20, demi-dégâts et annule la surdité). Les créatures cristallines ou fragiles subissent deux fois plus de dégâts. Celles qui tiennent des objets fragiles annulent les dégâts qui leur sont infligés en réussissant un jet de Réflexes (DD 20). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Extérieur. Les prédateurs d'acier bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Immunités (Ext). Le prédateur d'acier est immunisé contre les dégâts d'électricité et de son, mais également contre la pétrification.

Perception de la magie (Sur). Le prédateur d'acier sent la présence des objets magiques métalliques situés dans un rayon de 36 mètres. À ses yeux, ce type d'objet est un met des plus fins et il se prive rarement de le dévorer (en usant d'abord de sa morsure destructrice pour le réduire en miettes).

Résistances (Ext). Le prédateur d'acier est doté d'une résistance au feu (20) et au froid (20).

Sourd (Ext). Le prédateur d'acier est incapable de percevoir les sons et est donc immunisé contre tous les effets de langage et de son relevant de l'ouïe. Néanmoins, la créature s'est adaptée à cette limitation et ne subit donc pas de malus aux tests d'initiative en raison de sa surdité.

Vision aveugle (Ext). L'odorat du prédateur d'acier est tellement développé qu'il lui confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 mètres.

Compétences. Le prédateur d'acier bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

QUTH-MAREN

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 10d12 (66 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +5/+8
Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d6+3 plus 1d6 acide)
Attaque à outrance : 2 coups (+9 corps à corps, 1d6+3 plus 1d6 acide)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : contrôle des morts-vivants, crachat de sang, regard horrifiant, sang caustique
Particularités : guérison accélérée (4), immunité contre l'acide, mort-vivant, résistance à l'électricité (15), résistance au feu (15), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +9
Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +18, Détection +14, Discrétion +14, Escalade +16, Fouille +8, Perception auditive +14
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Vigilance
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 7
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Quth-maren

Le quth-maren est un mort-vivant repoussant créé par les prêtres de Kiaransalee. Ceux-ci adorent écorcher leurs ennemis, ôtant chaque parcelle de leur peau avant de les animer sous cette forme hideuse.

Le quth-maren conserve la forme qu'il avait de son vivant, mais il n'a ni peau ni graisse, juste des muscles qui recouvrent son squelette. En outre, un sang caustique suinte en permanence de son corps. Contrairement aux zombis, auxquels ils ressemblent quelque peu, les quth-marens sont doués d'intelligence et ne se décomposent pas.

COMBAT

Le quth-maren combat férocement mais intelligemment, faisant le meilleur usage possible de ses attaques de crachat acide et de regard horrifiant avant de s'approcher de son adversaire. En groupe, les quth marens concentrent toutes leurs attaques contre un seul et même ennemi, évitant ainsi de se disperser.

Contrôle des morts-vivants (Ext). Le quth-maren contrôle les morts-vivants comme un prêtre mauvais de niveau 5. Il est incapable de les intimider, mais il peut dissiper une tentative de renvoi ou augmenter le moral de morts-vivants.

Crachat de sang (Ext). Une fois tous les 1d4 rounds, au prix d'une action simple, le quth-maren peut cracher un globe de sang acide. Il s'agit d'un projectile à impact. Le monstre doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible. Son facteur de portée est de 3 mètres et sa portée maximale est égale à 15 mètres. Le globe inflige 2d6 points de dégâts d'acide en cas de coup au but et 2 points de dégâts d'acide à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre.

Regard horrifiant (Sur). Toute créature vivante située dans un rayon de 9 mètres du monstre et croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine de se recroqueviller sur elle-même. Le sujet subit un malus de –2 à la classe d'armure et perd son bonus de Dextérité (le cas échéant). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sang caustique (Ext). Tout cible frappée par l'attaque de coup d'un quth-maren reçoit 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires. Il en va de même pour ses adversaires qui le frappent à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues.

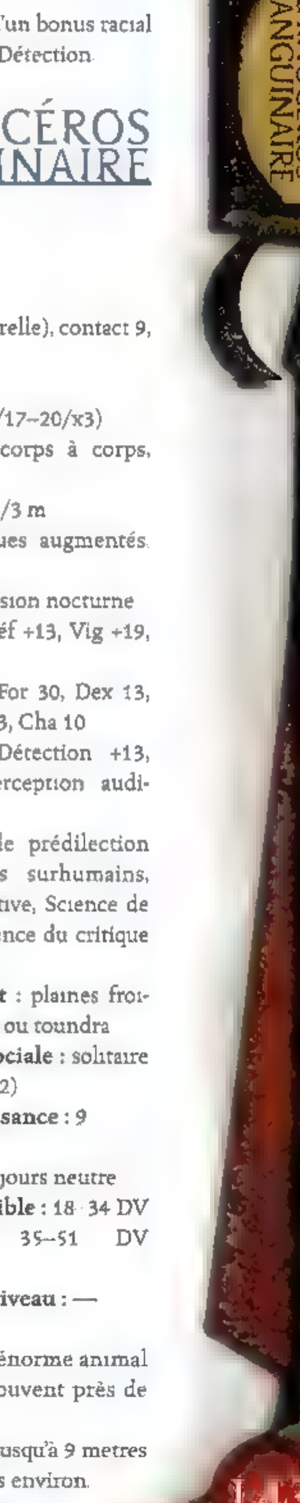
Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui en reste au moins 1, le quth-maren récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Mort-vivant. Le quth-maren est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le quth maren bénéficie de 2 DV supplémentaires quand on tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Compétences. Les quth-marens bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Détection.

RHINOCÉROS SANGUINAIRE



Rhinocéros sanguinaire

Animal de taille TG
Dés de vie : 17d8+153 (229 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 21 (–2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +12/+30
Attaque : corne (+21 corps à corps, 2d8+15/17–20/x3)
Attaque à outrance : corne (+21 corps à corps, 2d8+15/17–20/x3)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : critiques augmentés, piétinement (2d8+15)
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +19, Vol +6
Caractéristiques : For 30, Dex 13, Con 29, Int 2, Sag 13, Cha 10
Compétences : Détection +13, Discrétion –7, Perception auditive +13
Dons : Arme de prédilection (corne), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science du critique (corne), Vigilance
Environnement : plaines froides et tempérées ou toundra
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2–12)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 18–34 DV (taille TG), 35–51 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le rhinocéros sanguinaire est un énorme animal laineux doté d'une corne nasale qui mesure souvent près de 3 mètres de long.

Un rhinocéros sanguinaire typique peut faire jusqu'à 9 mètres de long (sans la corne), pour un poids de 5 tonnes environ.

COMBAT

Le rhinocéros sanguinaire entame toujours le combat en chargeant si possible, afin de profiter pleinement de l'usage de sa corne.

On peut l'appeler en jetant *convocation d'alliés naturels VII*

Critiques augmentés (Ext). L'attaque de corne du rhinocéros sanguinaire peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 17–20 au dé (en raison de ce pouvoir et du don Science du critique). En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action complexe, un rhinocéros sanguinaire peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige 2d8+15 points de dégâts contondants. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes (DD 28) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force

Odorat (Ext). Un rhinocéros sanguinaire peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur

RILMANI

Certains prétendent que l'univers est constitué de forces, d'éléments et d'idées qui entrent en opposition : le Bien et le Mal, la lumière et les ténèbres, le chaud et le froid. En théorie, les interactions qui régissent ces forces et concepts définissent l'ensemble du multivers.

Cependant, les rilmanis ne sont décidément pas d'accord avec cette version des faits

Selon, il existe un juste milieu entre ces forces et idées : la neutralité, la pénombre, le confort. Les rilmanis prétendent que ces phénomènes et concepts sont au cœur de la nature de l'existence, et que les conflits opposant des forces comme le Bien et le Mal menacent celle-ci.

La raison d'être des rilmani est donc de protéger ce juste milieu et de parer aux déséquilibres qui pourrait compromettre son intégrité, voire l'anéantir. Quand les forces du Mal ou du Bien menacent de s'emparer d'un monde, les rilmanis interviennent pour remettre les choses en ordre

Les rilmanis parlent leur propre langage, mais également le commun et le commun des Profondeurs.

COMBAT

Les rilmanis préfèrent ne pas s'impliquer directement dans les conflits tant que les ramifications de ceux-ci ne sont pas claires. S'ils peuvent préserver l'équilibre des forces et l'existence d'une position intermédiaire en aidant ou en gênant un camp ou l'autre, alors ils n'hésitent pas et agissent promptement.

Ces monstres usent de leur pouvoir de *métamorphose* pour se déguiser quand il leur faut deviner l'alignement et les motivations de ceux qui les entourent. S'ils décèlent un quelconque déséquilibre, ils se mêlent généralement au conflit sous le couvert d'un type de créature déjà impliqué

Convocation de rilmanis (*Mag*). Les rilmanis peuvent s'appeler mutuellement, comme s'ils jetaient le sort *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont parfois limitées. Lancez alors 1d100 et comparez le résultat au pourcentage indiqué dans la description de chaque espèce de rilmani. En cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées restent pendant 1 heure. Un rilmani ainsi convoqué ne peut user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel.

Pouvoirs magiques. *Compréhension des langages*, *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection de pensées* (DD 20, 18 ou 17), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *feuille morte* et *sanctuaire* (DD 19, 17 ou 16), à volonté ; *métamorphose*, 3 fois/jour. Niveau de sorts égal à 17 (aurumach), 12 (cuprilach) ou 9 (ferrumach). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

En outre, chaque espèce de rilmani possède des pouvoirs magiques qui lui sont propres.

Extérieur. Les rilmanis bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Traits des rilmanis. Les rilmanis sont immunisés contre l'électricité et le poison. En outre, ils bénéficient d'une résistance à l'acide (20) et au son (20).

PERSONNAGES RILMANIS

La plupart des rilmanis évoluent en augmentant leurs dés de vie, mais certains choisissent de progresser comme des personnages. La classe de prédilection des aurumachs est le prêtre. Celle des cuprilachs est le roublard et celle des ferrumachs est le guerrier.

Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ rilmani est égal à son niveau de classe auquel on ajoute le modificateur propre à chaque espèce : +25 pour les aurumach, +17 pour les cuprilach et +13 pour les ferrumach. Ainsi, un guerrier ferrumach de niveau 1 a un NGE de 14 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 14.

AURUMACH

Extérieur (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 16d8+112 (184 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 36 (–1 taille, +1 Dex, +14 naturelle +12 *harnois +4*), contact 10, pris au dépourvu 35
Attaque de base/lutte : +16/+26
Attaque : *hallebarde +3* de taille TG (+25 corps à corps, 2d6+12 plus antithèse)
Attaque à outrance : *hallebarde +3* de taille TG (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+12 plus antithèse)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : antithèse, *convocation de rilmanis*, pouvoirs magiques
Particularités : convocation d'arme, convocation d'armure, Extérieur, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (15/Bien, Chaos, Loi ou Mal), résistance à la magie (30), traits des rilmanis, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +17, Vol +17
Caractéristiques : For 23, Dex 19, Con 24, Int 23, Sag 24, Cha 26
Compétences : Art de la magie +26, Artisanat ou Connaissances (sept au choix) +25, Concentration +26, Détection +26 Diplomatie +29, Fouille +25, Perception auditive +26, Psychologie +26, Survie +7 (+9 pour suivre une piste)
Dons : Arme de prédilection (hallebarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Succession d'enchaînements

Environnement : terre ferme ou souterrains (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire ou délégation (2–4)
Facteur de puissance : 17
Trésor : pas de pièces, biens précieux (x2), objets normaux
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 17–32 DV (taille G), 33–48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +9

Les aurumachs sont les plus puissants des rilmanis et de fait les chefs de leur race. Certains cuprilachs et ferrumachs s'en irritent car les aurumachs les utilisent parfois tels de simples pions, sachant que leurs pouvoirs les empêchent de deviner ce qu'ils manigancent.

Lorsqu'il apparaît sous sa forme naturelle, l'aurumach ressemble à un humanoïde à la peau dorée et très musclé de la taille d'un ogre. Mais contrairement à ce dernier, l'aurumach est dépourvu de pilosité et sa peau est parfaitement lisse. Sa beauté parfaite et sa présence apaisante suffisent à tranquilliser la plupart des créatures.

Les aurumachs sont les diplomates et les stratèges des rilmanis. Quand ils s'impliquent personnellement dans une affaire d'équilibre, c'est parce que tous les autres moyens ont échoué. Ils font alors une apparition sans armes ni armure, et invitent leurs protagonistes à aborder le sujet qui les chagrine afin de trouver un terrain d'entente. Si cette tentative échoue, leurs armes et armure apparaissent alors dans un éclair lumineux et les rilmanis achèvent dans le sang ce que le verbe n'a su accomplir.

En plus du rilmani, du commun et du commun des Profondeurs, les aurumachs parlent l'abyssal, le céleste, le draconien, l'infernal et le sylvestre.

Cuprilach

Aurumach

Combat

L'aurumach est rarement à l'origine d'affrontements car il n'use de violence qu'en dernier ressort. Cependant, quand il plonge au cœur de la mêlée, c'est un adversaire redoutable, capable d'infliger d'incroyables dégâts à l'aide de sa hallebarde. Il lui arrive souvent de s'envoler au-dessus de son adversaire et d'effectuer des tentatives de croc-en-jambe, n'usant de son pouvoir d'antithèse et de toute sa puissance physique que si son ennemi n'est décidement pas prêt à renoncer.

Antithèse (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de corps à corps d'un aurumach subit un certain nombre de points de dégâts calculé selon son alignement (c'est également valable si la victime touche le monstre à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues). Les créatures chaotiques subissent 2d6 points de dégâts loyaux. Les créatures loyales subissent 2d6 points de dégâts chaotiques. Les créatures mauvaises subissent 2d6 points de dégâts saints. Enfin, les créatures bonnes subissent 2d6 points de dégâts impies. Ainsi, une créature chaotique bonne subira 4d6 points de dégâts supplémentaires (2d6 loyaux et 2d6 impies) chaque fois qu'un aurumach la frappera. Ce dernier peut activer ou désactiver ce pouvoir au prix d'une action libre.

***Convocation de rilmanis* (Mag).** Une fois par jour, un aurumach peut appeler 2d4 ferrumachs ou 1d2 cruprilachs (au choix du monstre, succès automatique). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 9ᵉ niveau.

Pouvoirs magiques. *Cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, charme-monstre* (DD 22), *cône de froid* (DD 23), *dissipation suprême, projectile magique, suggestion de groupe* (DD 24) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kilos d'objets), à volonté ; *esprit impénétrable, guérison suprême, interdiction* (DD 24), *rayons prismatiques* (DD 25), *renvoi* (DD 23), *vision lucide* et *vol*, 3 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Convocation d'arme (Sur). L'aurumach peut s'armer en une fraction de seconde en convoquant une *hallebarde +3* dorée de taille TG. Si elle est séparée de son possesseur, cette arme disparaît. Le monstre peut convoquer ou dissiper son arme au prix d'une action libre.

Convocation d'armure (Ext). Le rilmani aurumach ne porte pas d'armure, mais quand il est menacé, un *harnois +4* doré et à moitié translucide fait son apparition, parfaitement ajusté à son corps, juste à temps pour le protéger. Cette armure disparaît dès que son adversaire a porté son coup. On ne peut empêcher son apparition, mais une *zone d'antimagie* l'annule. Elle n'affecte pas la vitesse de déplacement, le poids transporté et les tests de compétence du monstre.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui en reste au moins 1, l'aurumach récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

CUPRILACH

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 32 (+7 Dex, +15 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 32
Attaque de base/lutte : +12/+16
Attaque : *rapière +2* (+21 corps à corps, 1d6+8) ; ou *arc long +1 de rapidité* (+20 distance, 1d8+1)
Attaque à outrance : *rapière +2* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d6+8) , ou *arc long +1 de rapidité* (+20/+15/+10 distance, 1d8+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6), *convocation de rilmanis*, coups rapides, pouvoirs magiques
Particularités : discrétion totale, esquive instinctive, Extérieur, réduction des dégâts (10/Bien, Chaos, Loi ou Mal), résistance à la magie (25), sens des pièges, traits des rilmanis, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +13, Vol +12
Caractéristiques : For 19, Dex 24, Con 20, Int 18, Sag 19, Cha 23
Compétences : Acrobaties +16, Bluff +21, Concentration +14, Contrefaçon +14, Déguisement +16 (+18 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Détection +14, Diplomatie +20, Discrétion +16, Équilibre +12, Escalade +22, Évasion +14, Fouille +14, Intimidation +18, Perception auditive +14, Psychologie +14, Renseignements +16, Saut +14, Survie +4 (+6 pour suivre une piste)
Dons : Attaque en finesse, Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide
Environnement : terre ferme ou souterrains (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire ou escouade (2–8)
Facteur de puissance : 12
Trésor : pas de pièces, biens précieux (x2), objets normaux
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–24 DV (taille M), 25–36 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +5

Les cuprilachs sont les espions et les assassins des rilmanis. Lorsqu'un déséquilibre peut être corrigé par « l'enlèvement » d'un individu ou d'un groupuscule, les cuprilachs sont chargés de la besogne.

Sous leur forme naturelle, les cuprilachs sont dépourvus de poils. Ils sont souples et décharnées, et ont la peau cuivrée. Cependant, peu de créatures ont l'occasion de voir cette forme car ils voyagent rarement sans revêtir quelque déguisement.

Les cuprilachs tissent des toiles de mensonges et de fourberies tels de grands bardes improvisant un chef d'œuvre. Confiants et charismatiques, ils exploitent leurs talents pour infiltrer les forces adverses et se faire passer pour leurs ennemis. Ainsi, des individus particulièrement puissants sont parfois choqués de découvrir que leur confident ou leur maîtresse a été remplacé par un cuprilach des années avant que les rilmanis ne décident de passer à l'action

En plus du rilmani, du commun et du commun des Profondeurs, les cuprilachs parlent l'abyssal, le céleste et l'infernal.

Combat

Les cuprilachs adaptent les tactiques qu'ils emploient à la nature et à l'urgence de leur mission. La plupart aiment les simples expéditions d'anéantissement qui leur permettent d'user de magie pour localiser leur cible avant de la cribler de fleches. Parfois, ils exploitent leurs compétences pour infiltrer une organisation ou s'insinuer dans la vie d'un individu. accablant alors leurs ennemis de mensonges pour les entraîner dans un piège destiné a les éliminer.

On peut appeler un cuprilach en jetant *convocation de monstres IX*.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un cuprilach se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 3d6 points

***Convocation de rilmanis* (Mag).** Une fois par jour, un cuprilach peut appeler 1d4 ferrumachs (75 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 6e niveau.

Coups rapides (Ext). Le cuprilach peut sacrifier une action simple pour porter une attaque à outrance, tirant toutes ses flèches du round avant que la première ne touche, ou portant plusieurs coups avant que son ennemi n'ait compris qu'on le frappait. Ce pouvoir le rend particulièrement redoutable dans les situations où la surprise joue un rôle ou lorsqu'il frappe durant le premier round, car il peut se révéler et porter une attaque à outrance, infligeant des dégâts d'attaque sournoise à chaque coup.

Après avoir utilisé ce pouvoir, le cuprilach est fatigué pendant 1d4 rounds. Tant qu'il est dans cet état, il ne peut pas user de coups rapides.

Pouvoirs magiques. *Déblocage, détection de l'invisibilité, détection faussée* (DD 18), *flèche acide de Melf* et *localisation de créature*, à volonté ; *double illusoire* (DD 22), *empoisonnement* (DD 20), *énergie négative* et *porte dimensionnelle*, 3 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Discrétion totale (Sur). Le cuprilach peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve dans un rayon de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde. À noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet

Esquive instinctive (Ext). Le cuprilach conserve son bonus de Dextérité à la CA, même lorsqu'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. En outre, seuls les roublards de niveau 16 ou plus sont capables de le prendre en tenaille.

Sens des pièges (Ext). Un cuprilach bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +2 à la classe d'armure contre les attaques déclenchées par des pièges.

Compétences. Les cuprilachs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés

FERRUMACH

Extérieur (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 8d8+72 (108 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) (*harnois +1*), vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 30 (+1 Dex, +7 naturelle, +9 *harnois +1*, +3 *écu en acier +1*), contact 11, pris au dépourvu 29
Attaque de base/lutte : +8/+15

Attaque : *lance d'arçon +1* (+16 corps à corps, 1d8+8) , ou *hache d'armes +1* (+16 corps à corps, 1d8+8)
Attaque à outrance : *lance d'arçon +1* (+16/+11 corps à corps, 1d8+8) ; ou *hache d'armes +1* (+16/+11 corps à corps, 1d8+8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de rilmanis*, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, réduction des dégâts (10/Bien, Chaos, Loi ou Mal), résistance à la magie (20), traits des rilmanis, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +15, Vol +7
Caractéristiques : For 24, Dex 13, Con 28, Int 15, Sag 13, Cha 20
Compétences : Concentration +16, Détection +16, Diplomatie +7, Équitation +16, Escalade +16 (+18 cordes), Évasion +1 (+3 cordes), Fouille +17, Intimidation +20, Maîtrise des cordes +16, Perception auditive +16, Profession (soldat) +16, Psychologie +17, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)
Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté
Environnement : terre ferme ou souterrains (Terres Extérieures)
Organisation sociale : solitaire ou escouade (2–8)
Facteur de puissance : 9
Trésor : pas de pièces, biens précieux (x2), objets normaux
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +5

Les ferrumachs constituent le gros des rilmanis. Ce sont les troupes de la croisade visant à préserver la neutralité, l'équilibre et le droit des créatures à ne pas choisir un camp.

Les ferrumachs sont des hommes très musclés tout bâtis de fer. Ils portent un harnois d'une couleur semblable à celle de leur peau et manient bouclier et lance. Ils n'apparaissent que rarement à pied car ils montent généralement un kuldurath, voire un *coursier fantôme*. Ils chargent donc sur le dos de ces terribles créatures et sèment l'épouvante parmi leurs ennemis.

Les ferrumachs se manifestent sur les plus grands champs de bataille, sous le couvert de belligérants déjà impliqués dans le conflit. Envoyés par des aurumachs s'intéressant de près à l'issue des affrontements, les ferrumachs constituent alors une phalange et s'assurent que la guerre s'achève ou se poursuive comme le souhaitent les rilmanis.

En plus du rilmani, du commun et du commun des Profondeurs, les ferrumachs parlent le sylvestre

Combat

Bien qu'ils soient les rilmanis les plus belliqueux et agressifs, les ferrumachs préfèreraient que leur adversaires se conforment à leurs idéaux plutôt que de les combattre. Souvent, ils tentent d'intimider ou d'effrayer leurs ennemis avant de recourir à la violence. Quoiqu'il arrive, les ferrumachs sont équipés pour user de force si nécessaire.

On peut appeler un ferrumach en jetant *convocation de monstres VII*.

Aura de terreur (Sur). Au prix d'une action libre, le ferrumach est capable de produire un effet de terreur. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *terreur* (niveau 10 de lanceur de sorts ; DD 19), si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres du monstre. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce ferrumach pendant 24 heures. Les rilmanis et les créatures désignées par le monstre sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

***Convocation de rilmanis* (Mag).** Une fois par jour, un ferrumach peut appeler 1d2 ferrumachs (35 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 4e niveau

Pouvoirs magiques. *Brume de dissimulation, détection de l'invisibilité, flou, injonction* (DD 16) et *silence* (DD 17), à volonté ; *coursier fantôme, dissipation de la magie, soins modérés* et *tempête de grêle*, 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.


Rukanyr

RUKANYR

Aberration de taille G
Dés de vie : 7d8+49 (80 pv)
Initiative : –2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 22 (–1 taille, –2 Dex, +15 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +5/+14
Attaque : coup (+9 corps à corps, 3d6+5)
Attaque à outrance : coup (+9 corps à corps, 3d6+5), 6 griffes (+7 corps à corps, 1d6+2) et 3 morsures (+7 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : coup étourdissant, rugissement destructeur, venin
Particularités : destruction réfléchissante, guérison accélérée (5), immunité contre le son, stabilité, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +9, Vol +1
Caractéristiques : For 21, Dex 7, Con 24, Int 15, Sag 2, Cha 2

Compétences : Détection +6, Escalade +23, Fouille +12, Perception auditive +6
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de la destruction
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–8)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 8–14 DV (taille G), 15–21 DV (taille TG), 22–28 DV (taille Gig), 29+ DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Les rukanyrs sont des monstres recouverts d'une épaisse carapace créés par les magiciens kaortis dans le but de dévaster les régions où ceux-ci craignent de pénétrer (les kaortis sont décrits plus haut).

Le rukanyr ressemble à un créature végétale haute de 4,50 mètres, privé de feuilles et couverte de plaques, une branche épaisse constituée de piquants et d'épines émergeant de son arrière-train. D'autres branches, plus petites, sont pourvues de pinces. Trois mâchoires béantes garnies de crocs sont disposées à la base de la créature, parmi un enchevêtrement de grosses pattes insectoïdes. Un gros œil noir dépourvu de paupières regarde fixement tout ce qui se tient devant le monstre.

Selon certaines rumeurs, les kaortis créèrent les premiers rukanyrs en exposant des scorpions monstrueux à l'énergie du Royaume Lointain. En fait, leur entreprise ne connut que trop de succès. Ces monstres sont à ce point destructeurs que les kaortis ne les tolèrent pas dans leurs enclaves. Par contre, ils évoluent sans le moindre problème dans les environnements naturels, ce qui en fait les gardes idéaux des alentours des sanctuaires kaortis. Ainsi, une large concentration de rukanyrs signifie presque toujours qu'une enclave est proche.

Les rukanyrs parlent le commun.

COMBAT

Le rukanyr débute tout combat en poussant un rugissement destructeur en direction de ses adversaires les mieux équipés. Ensuite, il bondit dans la mêlée et frappe toutes les cibles situées à portée.

Coup étourdissant (Ext). Toute créature touchée par une attaque de coup du rukanyr doit effectuer un jet de Vigueur (DD 18) sous peine d'être étourdie pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force

Rugissement destructeur (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds, le rukanyr est capable de pousser un rugissement dévastateur à l'aide de l'une de ses gueules. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être assourdies pendant 2d6 rounds. En outre, le monstre peut viser une créature ou un objet situé dans ce périmètre, qui constitue alors le point convergent de l'attaque destructrice. Dans ce cas, le sujet subit alors 12d6 points de dégâts de son (Réflexes, DD 20, demi-dégâts). Dans le cas d'une créature, les dégâts sont également appliqués à ses armes et armure

Venin (Ext). Le rukanyr inocule son venin (jet de Vigueur, DD 20, annule) par le biais de chaque attaque de morsure. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Destruction réfléchissante (Ext). Les plaques qui recouvrent le rukanyr ont tendance à se frotter les unes contre les autres au combat, ce qui génère un son désagreable semblable a celui produit par les arbres en cas de grands vents. Toute créature qui frappe un rukanyr à l'aide d'une arme tranchante ou perforante doit réussir un jet de Réflexes (DD 11), sans quoi les plaques broient l'arme, lui infligeant 4d6+5 points de dégâts tout en l'ôtant de la main de son possesseur. Si elle n'est pas brisée, l'arme tombe aux pieds de l'assaillant.

Guérison accélérée (Ext). Le rukanyr récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder

Stabilité (Ext). Le rukanyr est particulièrement stable et il est impossible de lui faire un croc-en-jambe. Il bénéficie donc d'un bonus de stabilité de +20 aux tests de Force visant à ne pas subir une bousculade

Compétences. Les rukanyrs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés

SAIGNEUR BRUMEUX

Aberration de taille TG
Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 22 (–2 taille, +3 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +9/+25
Attaque : pinces (+16 corps à corps, 2d8+8/19–20)
Attaque à outrance : 3 pinces (+16 corps à corps, 2d8+8/19–20) et 8 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+4 plus 1d6 acide)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : constriction (1d4+4 plus 1d6 acide), étreinte, pluie acide, pouvoirs magiques
Particularités : brume surnaturelle, dénué d'anatomie, immunité contre l'acide, régénération (5), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +11
Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 18, Int 14, Sag 17, Cha 13
Compétences : Concentration +16, Déplacement silencieux +15, Détection +15, Discrétion +11, Perception auditive +15, Survie +15
Dons : Arme de prédilection (pinces), Attaque en vol, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science du critique (pinces)
Environnement : montagnes et collines
Organisation sociale : solitaire, couple ou orage (3–10)
Facteur de puissance : 12
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 Dv (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les saigneurs brumeux sont de véritables cauchemars créés par les magiciens kaortis pour leur servir de montures (les kaortis sont décrits plus haut). Quand ils ne leur font pas office de destriers, ils dérivent paresseusement dans le ciel, à des kilomètres au-dessus

du sol. Ils n'y descendent que pour se nourrir ou pour se divertir en tourmentant des créatures terrestres.

Les victimes d'un saigneur brumeux ont généralement un mauvais aperçu du monstre car il s'entoure toujours d'une brume jaunâtre de laquelle tombe un torrent d'acide rougeoyant. Les tentacules et les longues pinces chitineuses d'un jaune pâle qui émergent de la brume donnent une idée de ce qui est tapi au sein du nuage. Quand la couverture de brouillard est levée, on peut distinguer un horrible enchevêtrement de cheveux, d'yeux et de tentacules. Ses trois pinces émergent du centre de son corps alors que ses huit tentacules jaunâtres pendent au-dessous, semblables à une frange de méduse. Cette créature flotte naturellement dans les airs et manœuvre avec une grande aisance dans les cieux en expulsant des jets d'air par les nombreuses ouvertures que compte son corps.

Quand un kaorti fait de ce monstre sa monture, il commence par fixer sur celui-ci une plate-forme en bois de 1,50 mètre de diamètre. Ensuite, le kaorti s'y assoit, s'attachant à l'aide de nombreuses cordes. Il guide son saigneur brumeux à la voix et aux gestes. Ce type de monture est assez intelligent et doit être traité avec respect, sans quoi le cavalier risque d'être attaqué à quelques kilomètres au-dessus du plancher des vaches.

Les saigneurs brumeux communiquent généralement en kaorti, mais ils comprennent le commun et le sylvestre.

COMBAT

Le saigneur brumeux ne se bat pas toujours pour trouver de la nourriture. Souvent, il s'en prend à des cibles terrestres pour le plaisir de semer douleur et panique. En général, le monstre déclenche une pluie acide ou utilise des pouvoirs magiques à distance respectable. Le saigneur brumeux n'a recours aux attaques physiques que pour se défendre, pour mettre sa nourriture à l'abri (il aime particulièrement la chair féerique) ou sur ordre de son cavalier. Ses pinces infligent de graves blessures et ses tentacules sont recouverts d'acide.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte contre un adversaire qu'il a agrippé, le saigneur brumeux peut user de constriction, infligeant 1d4+4 points de dégâts contondants. En outre, le tentacule inflige 1d6 points de dégâts d'acide par round à la créature victime de la constriction.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le saigneur brumeux doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, inflige des dégâts d'acide et peut user de constriction dans le même round.

Pluie acide (Sur). Les tentacules du saigneur brumeux suintent d'un acide rougeâtre et visqueux qui tombe de la créature telle une pluie. Cette substance inflige 2d4 points de dégâts d'acide par round aux créatures vivantes situées en dessous (jet de Reflexes, DD 19, demi-dégâts). L'acide devient inerte une fois les dégâts infligés. Les sujets ne sont donc affectés que tant que le monstre plane au-dessus d'eux. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Pouvoirs magiques. *Décharge électrique*, *flou* et *mur de vent*, à volonté : *bourrasque* (DD 13), *contrôle des vents* (DD 16) et *éclair* (DD 14), 3 fois/jour ; *brume mortelle* (DD 16) et *contrôle du climat*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Brume surnaturelle (Sur). Le saigneur brumeux est en permanence enveloppé dans une brume blanchâtre surnaturelle d'un rayon de 18 mètres. Ce brouillard lui confère un bonus de circonstances de +10 tests de Discrétion et lui confère un camouflage contre les attaques venues de l'extérieur.

Les créatures présentes au sein de cette brume y voient normalement et bénéficient d'une résistance a la magie de 22 contre la magie des druides. Un vent important peut la dissiper, mais elle se reconstitue toute seule 2d6 rounds après que celui-ci est tombé.

Dénué d'anatomie (Ext). Le saigneur brumeux est immunisé contre les coups critiques, les attaques sournoise et la prise en tenaille.

Régénération (Ext). Seuls les effets de force et le feu infligent des dégâts létaux aux saigneurs brumeux. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.



Saigneur brumeux

SARKRITH

Les sarkriths mènent une guerre incomprise des autres races. Êtres froids et logiques, ils ne supportent pas le caractère imprévisible de la magie, même s'ils ne nient pas sa puissance. À leurs yeux, la paix est synonyme de contrôle. Or, la banalisation de la magie est un symbole qu'ils ne contrôlent décidément pas.

Leur société organisée accueille toutes les races à bras ouverts, à l'exception de celles qui ne sont constituées que d'esclaves. Patients, réfléchis et dotés d'une espérance de vie élevée, les sarkriths n'envoient jamais de soldats au combat sans y songer à deux fois.

Dans la plupart des mondes, les sarkriths n'ont pas énormément de pouvoir. Quoique puissantes, leurs cités-états souterraines n'abritent pas assez d'individus pour assujettir les races suant de magie.

COMBAT

Thanes et dévoreurs de sorts ont des techniques de combat radicalement opposées. Cependant, tous partagent les pouvoirs suivants :

Odeur masquée (Ext). Une fois par jour, un sarkrith peut dissimuler l'odeur qu'il dégage, ce qui l'empêche d'être détecté par l'odorat. Ce pouvoir a une durée de 1 heure.

Odorat (Ext). Un sarkrith peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Thane

Dévoreur de sorts

DÉVOREUR DE SORTS

Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie : 15d8+135 (202 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 23 (–1 taille, +4 Dex, +4 naturelle, +4 chemise de mailles de maître, +2 écu en acier), contact 13, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +15/+27
Attaque : épée longue de maître (+23 corps à corps, 1d8+8) , ou arc long composite de maître (limite de bonus de Force +4) (+19 distance, 1d8+4)
Attaque à outrance : épée longue de maître (+23/+18/+13 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+17 corps à corps, 1d6+4) ; ou arc long composite de maître (limite de bonus de Force +4) (+19/+14/+9 distance ou +17/+17/+12+/7 distance avec don Tir rapide, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : —
Particularités : absorption magique, odeur masquée, odorat, rayon dissipant, résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +8
Caractéristiques : For 26, Dex 18, Con 29, Int 16, Sag 13, Cha 7
Compétences : Détection +19, Discrétion +5, Escalade +17, Fouille +20, Saut +24, Survie +19 (+21 pour suivre une piste)
Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir en mouvement (S), Tir rapide, Volonte de fer
Environnement : forêts chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou accompagné d'une escouade de thanes
Facteur de puissance : 13
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Constituant le cœur de la race sarkrith, les dévoreurs de sorts attisent toute la haine qu'éprouvent les leurs à l'égard de la magie. Ils se déplacent rarement sans une escouade de thanes censés les protéger. À l'instar de ces derniers, les dévoreurs de sorts sont des humanoïdes aux traits reptiliens dotés d'un physique impressionnant. Ils mesurent plus de 2,70 mètres. Leur peau bleu pâle vire au gris avec l'âge.

Il est très difficile de négocier avec ces créatures. En effet, les dévoreurs de sorts attendent respect et obéissance de la part d'autrui, et ils ont du mal à saisir le concept d'égalité. Il existe tout simplement des individus forts et d'autres faibles, ce qui établit tout naturellement l'ordre des choses. Comme ils sont obsédés par la puissance personnelle, les créatures dotées d'un grand pouvoir, comme les dragons, tentent parfois de s'imposer à certains d'entre eux. Cependant, les dévoreurs de sorts ne sont jamais loyaux envers les autres races. Selon eux, les étrangers sont corrompus par le contact pervers de la magie.

Les dévoreurs de sorts parlent le commun, le draconien et l'infernal.

Combat

Au combat, les dévoreurs de sorts sont aussi froids et calmes qu'au quotidien. N'ayant jamais l'air pressés et ne se laissant jamais influencer par leurs émotions, ils orientent toujours les thanes et leurs propres attaques contre les lanceurs de sorts adverses.

Quand ils combattent en groupe, les dévoreurs de sorts coordonnent leurs attaques : une moitié frappe leurs adversaires de rayons dissipant pendant que les autres tirent à l'arc.

Absorption magique (Ext). Chaque fois qu'un sort ne parvient pas à passer outre la résistance à la magie du monstre, ce dernier gagne un nombre de points de vie égal au niveau du sort concerné. Ces points de vie guérissent d'abord les dégâts qu'a subis le dévoreur de sorts. Les points de vie supplémentaires se transforment en points de vie temporaires qui persistent pendant 1 minute.

Rayon dissipant (Sur). Les dévoreurs de sorts sont capables de générer un rayon annulant les effets magiques sur tout ce qu'ils touchent, à volonté. Le monstre doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance contre la cible. Si le rayon touche, il affecte le sujet comme une *dissipation suprême* à cible (niveau 20 de lanceur de sorts).

THANE

Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie : 11d8+99 (148 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) (harnois de maître), vitesse de base 12 m
Classe d'armure : 24 (–1 taille, +5 naturelle, +8 harnois de maître, +2 écu en acier de maître), contact 9, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +11/+23
Attaque : épée à deux mains de maître (+19 corps à corps, 2d6+8) ; ou arc long composite de maître de taille G (limite de bonus de Force +4) (+11 distance, 1d8+4)
Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+19/+14/+9 corps à corps, 2d6+8) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+4) ; ou arc long composite de maître de taille G (limite de bonus de Force +4) (+11/+6/+1 distance, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : —
Particularités : montée d'adrénaline, odeur masquée, odorat, résistance adaptative, résistance à la magie (23), résistance aux coups, vision dans le noir (18 m), zone d'antimagie
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +16, Vol +3
Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 28, Int 9, Sag 11, Cha 9
Compétences : Escalade +14, Saut +14, Survie +12
Dons : Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science de la destruction
Environnement : forêts chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou escouade (10)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Les thanes sont chargés de veiller sur les protectorats sarkriths. À l'instar des autres membres de leur race, ils détestent par-dessus tout la magie. Féroces, loyaux et cruels, les thanes ne comprennent que les ordres. Face à des créatures qu'ils croient moins puissantes, ils n'usent que du mode impératif, mais en présence de dévoreurs de sorts et autres créatures auxquelles ils ont appris à obéir, ils font montre d'une grande soumission.

Humanoïdes recouverts d'écailles et dotés d'une grosse tête de reptile, les thanes font près de 2,70 mètres de haut pour un poids de 400 kilos.

Les thanes sarkriths parlent le commun et l'infernal.

Combat

Brutaux et efficaces, les thanes sarkriths exploitent leur taille et leur nombre pour écraser les adversaires les moins imposants. À moins qu'un adepte n'indique le contraire, ils choisissent un ennemi (habituellement le plus proche) et concentrent leurs attaques sur celui-ci jusqu'à ce qu'il périsse, puis ils passent à l'adversaire suivant. Cette tactique fort simple les rend très prévisibles, mais tout aussi dangereux.

Montée d'adrénaline (Ext). Un thane peut entreprendre une action de mouvement ou d'attaque supplémentaire lors d'un round donné. Il peut recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son bonus de Constitution (9 pour un thane moyen).

Résistance adaptative (Ext). Chaque fois qu'un thane est blessé par un sort ou effet infligeant des dégâts d'énergie destructive, il bénéficie d'un bonus de résistance (10) contre toutes les attaques suivantes exploitant le même type d'énergie. Cette résistance persiste pendant 24 heures.

Résistance aux coups (Ext). Les thanes sarkriths considèrent tous les dégâts issus d'armes contondantes comme des dégâts non-létaux.

Zone d'antimagie (Sur). Une fois par jour, le thane peut créer une *zone d'antimagie* autour de lui (action libre). Le champ est centré sur le monstre, persiste pendant un nombre de rounds égal au bonus de Constitution (9 pour un thane moyen) et a un rayon de 1,50 mètre

Seigneur chacal

MC

SEIGNEUR CHACAL

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +4 naturelle, +4 chemise de mailles de maître), contact 12, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +8/+9
Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d10+1) ; ou *cimeterre +1* (+10 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d10+1) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1) ; ou *cimeterre +1* (+10/+5 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *convocation de chacals*, domination d'animal, malédiction du chacal, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : réduction des dégâts (10/magie), transformation, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +4, Vol +12
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 18, Cha 17
Compétences : Bluff +9, Connaissances (religion) +7, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Detection +10, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +9, Psychologie +9
Dons : Esquive, Magie de guerre, Volonté de fer
Environnement : déserts et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Les seigneurs chacals sont de mystérieuses créatures qui servent de bien sinistres divinités. Ils sont connus pour saper les organisations, gouvernements et groupes religieux légitimes, avant de les remplacer par les pions de leur choix. Ce sont les maîtres du subterfuge, du terrorisme, du chantage et de la corruption.

Vaniteux et voraces, ils s'entourent de meubles coûteux, d'esclaves et des mets les plus fins. Ils ont l'envie permanente de s'emparer des biens d'autrui et font montre d'une cruauté sans bornes à l'égard de ceux qui les contrarient.

Le seigneur chacal est une créature à la fois séduisante et menaçante. Il ressemble à un humanoïde mince doté d'une tête noire de chacal. Ce monstre porte généralement de beaux vêtements, une armure ouvragée et des bijoux, et croit dur comme fer qu'il est de sang royal et qu'il faut donc lui vouer un certain culte.

Préférant œuvrer depuis les ombres, les seigneurs chacals usent d'intimidation, de pots-de-vin et de faveurs pour réunir les disciples qui vénéreront leurs dieux et exécuteront leurs ordres. La plupart débutent leur carrière dans une communauté perdue et isolée, où ils peuvent faire étalage de leur pouvoir en toute impunité, soutenant les bandits et brigands de grand chemin qui financent leur organisation. Certains s'installent dans de grandes villes, où ils se font passer pour des anciens ou des commerçants respectés, mais il leur arrive également de vivre sous leur cité d'adoption et de tirer les ficelles grâce à un ensemble de couvertures et de façades.

Les seigneurs chacals parlent le commun et l'infernal. Ils sont également capables de converser avec tous les canidés, ce qui inclut chacals, chiens et loups.

COMBAT

La plupart de ces monstres sont des lâches, qui préfèrent envoyer leurs sbires et chacals se battre à leur place. En général, ils convoquent une grosse meute de chacals pour se protéger, des fois qu'un adversaire s'approche de trop près.

Les seigneurs chacals exploitent leur pouvoir de transformation pour attaquer ou pour se fondre dans une meute de chacals et fuir le danger. Dans le cas contraire, ils ont recours à leur cimeterre, leurs crocs et leurs griffes pour éliminer leur adversaire.

Ils réservent leur pouvoir de malédiction aux adversaires les plus puissants ou lorsqu'ils souhaitent faire un exemple d'un ennemi. Comme ils sont capables de dominer les chacals, ils tentent généralement de prendre le contrôle de leurs ennemis une fois qu'ils ont subi la transformation.

Convocation de chacals **(Mag).** Trois fois par jour, le seigneur chacal peut appeler jusqu'à 8 DV de chacals (utilisez le profil du chien, page 272 du *Manuel des Monstres*).

Domination d'animal (Sur). Un seigneur chacal peut utiliser *domination d'animal* (DD 17 ; canidés uniquement), à volonte (niveau 16 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lie à la Sagesse.

Malédiction du chacal (Sur). Une fois par jour, le seigneur chacal peut effectuer une attaque de regard contre un adversaire situé dans un rayon de 9 mètre. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine d'être transformée en chacal (utilisez le profil du chien, page 272 du *Manuel des Monstres*). L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, mais la durée est permanente

N'importe quel seigneur chacal peut révoquer la transformation en regardant la cible dans les yeux, même s'il n'est pas précisément l'auteur de la malédiction, mais cela compte comme son utilisation quotidienne du pouvoir. Autrement, seuls *miracle*, *souhait* et *souhait limité* sont capables de rendre sa forme à la victime. Le DD est lié à la Sagesse et inclut un bonus racial de +2.

Pouvoirs magiques. *Déguisement*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *grâce féline* et *suggestion* (DD 16), à volonté ; *traversée des ombres* (DD 18), 3 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Le seigneur chacal lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 8

Exemple de liste de sorts (6/6/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *assistance divine*, *résistance*, *soins superficiels* (x3), *stimulant* ; 1er — *action aléatoire*, *apaisement des animaux**, *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *soins légers* ; 2e — *arme spirituelle*, *force de taureau*, *immobilisation d'animal**, *immobilisation de personne* ; 3e — *cécité/surdité*, *cercle magique contre le Bien**, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique* ; 4e — *convocation de monstres IV*, *immunité contre les sorts*, *ténèbres maudites**.

* Sorts de domaine. Domaines : Faune (*communication avec les animaux*, 1 fois/jour) et Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Transformation (Sur). Au prix d'une action simple, ce monstre peut prendre la forme d'un grand chacal (utilisez le profil du loup, page 277 du *Manuel des Monstres*). L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*.

LA SOCIÉTÉ DES SEIGNEURS CHACALS

Il existe une bien vilaine et farouche rivalité entre les seigneurs chacals, chacun voyant les autres comme les pires menaces à son existence même. Ainsi, nombre de leurs machinations les plus machiavéliques ont pour but de terrasser un seigneur rival et de mettre la main sur son territoire.

SEIGNEURS CHACALS ET *DIEUX ET DEMI-DIEUX*

Si vous exploitez le guide *Dieux et Demi-dieux*, les seigneurs chacals vénèrent Anubis et représentent l'aspect le plus sinistre de cette divinité. Les prêtres seigneurs chacals ont accès aux domaines de la Loi, de la Magie et du Repos. Mais ils peuvent également faire de bons adorateurs de Seth, auquel cas leur alignement est chaotique mauvais. Les prêtres seigneurs chacals qui vénèrent Seth ont accès aux domaines de la Force, du Mal et de l'Obscurité

Parfois, mais cela est très rare, des seigneurs chacals mettent leurs differends de côté et œuvrent de concert. Il s'agit généralement d'élever un temple consacré à leur dieu ou de regrouper leurs forces pour s'en prendre à une organisation d'alignement bon. Ce type de coalition dure rarement plus longtemps que necessaire, et chacun reprend ses bonnes vieilles trahisons une fois le problème commun résolu.

PERSONNAGES SEIGNEURS CHACALS

La classe de prédilection des seigneurs chacals est le prêtre. Du reste, les niveaux de prêtre s'ajoutent à la faculté de lanceur de sorts divins du monstre. Ainsi, un seigneur chacal prêtre de niveau 5 jette des sorts comme un prêtre de niveau 13. Beaucoup se multiclassent en roublard/prêtre

SELKIE

Humanoïde (aquatique, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 3d8 (13 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 27 m
Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15 sous forme de phoque , 15 (+1 Dex, +4 chemise en mithral), contact 11, pris au dépourvu 14 sous forme humanoïde
Attaque de base/lutte : +2/+1
Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6–1) ; ou épée longue en mithral (+1 corps à corps, 1d8–1)
Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6–1) ; ou épée longue en mithral (+1 corps à corps, 1d8–1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : amphibie, transformation
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +1
Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 12
Compétences : Artisanat (une au choix) +3, Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6, Représentation (chorale, odes, talent de conteur) +5
Dons : Attaque en finesse, Vigilance
Environnement : milieux aquatiques froids
Organisation sociale : solitaire, couple, famille (3–10) ou tribu (12–30)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Ressemblant à des humanoïdes quand il se trouvent sur terre et à des phoques quand ils évoluent en mer, les selkies sont des métamorphes dans les veines desquels coule certainement du sang feerique. Les relations qu'ils entretiennent avec les étrangers sont souvent empreintes de tragedie.



Selkie

Sous forme de phoque, le selkie n'a rien d'extraordinaire, si ce n'est que ses yeux affichent une lueur d'intelligence. Sous forme humanoïde, les selkies ressemblent à de magnifiques humains, aux yeux et aux cheveux gris et à la peau pâle.

Les selkies font montre d'une grande curiosité à l'égard des créatures terrestres, ce qui conduit souvent à des unions qui cependant finissent rarement bien. En effet, le selkie finit par vouloir rejoindre la mer, abandonnant alors son compagnon et son enfant. Les demi selkies ont tout l'air d'humains mais ont parfois les mains et les pieds legerement palmés.

Les selkies parlent le commun et l'aquan

COMBAT

Sous leur forme naturelle, les selkies mordent leurs adversaires Toutefois, ils ne sont pas très forts et n'apprécient guère le combat au corps à corps. Sous forme humaine, ils manient des armes en mithral et portent une armure forgée dans ce même métal.

Amphibie (Ext). Bien que les selkies soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre

Transformation (Sur). Le selkie n'exerce qu'un contrôle limité sur son pouvoir de transformation. Dans l'océan, il adopte sa forme de phoque ; sur terre, il prend celle d'un humanoïde. Dans les environnements intermédiaires, comme les eaux côtières peu profondes, il adopte la forme de son choix. La transformation se fait au prix d'une action libre. Lorsqu'il adopte sa forme de phoque, son équipement se transforme également, mais ses objets magiques cessent de fonctionner.

Compétences. Les selkies bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à

effectuer une tâche spéciale ou a éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course.

PERSONNAGES SELKIES

La classe de prédilection des selkies est le barde. Souvent, les prêtres selkies ne vénèrent pas de divinité particulière mais ont accès aux domaines suivants : Eau, Guérison et Protection. Si le prêtre choisit néanmoins de vénérer un dieu, il choisit ses domaines parmi ceux que confère celui-ci.

Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ selkie est égal à son niveau de classe +4. Par exemple, un barde selkie de niveau 1 a un NGE de 5 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 5.

SENMURV

Créature magique de taille G
Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +3/+13
Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+9)
Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+9) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : châtiment du Mal, éventration (2d6+6), pouvoirs magiques
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +2
Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 19, Int 9, Sag 13, Cha 16
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +0, Perception auditive +2, Psychologie +2
Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative
Environnement : montagnes et forêts
Organisation sociale : solitaire, bande (2–5) ou volée (11–20)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal bon
Évolution possible : 4–6 DV (taille G), 7–9 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les senmurvs sont des créatures intelligentes qui défendent férocement la cause du Bien. Habituellement, ils agissent en qualité de montures, d'éclaireurs et de gardiens pour le compte d'humanoïdes non maléfiques comme les elfes, les nains et les gnomes.

Ils ont le corps, la tête et les pattes arrière d'un chien, mais deux ailes en place et lieu de membres antérieurs. Ils affichent des couleurs vives, mais il n'existe pas deux senmurvs qui présentent les même motifs. Les yeux de cette créature ont la couleur de pierres précieuses, bleu saphir, rouge rubis ou vert émeraude, et sont dépourvus de pupilles.

Parfois, ils viennent en aide aux humanoïdes qui sont dans le besoin, plus particulièrement à ceux qui sont assaillis par des créatures maléfiques. Capables de sentir le Bien et le Mal, les senmurvs effectuent un tri sévère parmi ceux auxquels ils prêtent secours et deviennent fous de rage quand ils découvrent quelque perfidie ou trahison de leur part.

Les senmurvs parlent le sylvestre et comprennent le commun.

COMBAT

La tactique préférée des senmurvs consiste à plonger au beau milieu de la mêlée pour porter quelques coups mortels avant de battre en retraite. Habituellement, ils s'acharnent sur un même adversaire qu'ils frappent a l'aide de leurs griffes et de leurs pattes arrière, leur infligeant ainsi de terribles dégâts.

Le senmurv peut porter un cavalier et de l'équipement pour un poids maximum de 100 kilos. Cette créature n'apprécie guère d'être sellée, aussi son cavalier doit-il faire sans.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, le senmurv peut effectuer une attaque normale infligeant un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son total de DV (+20 maximum) contre un adversaire d'alignement mauvais.

Éventration (Ext). Si le senmurv réussit deux attaques de griffes contre un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen et lui inflige automatiquement 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.

Odorat (Ext). Un senmurv peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien* et *détection du Mal*, à volonté.



Senmurv

SERPENT DE FEU

Créatures violentes composées d'écailles et de flammes, les serpents de feu sont souvent capturés ou achetés pour servir de gardes aux familles royales. Mercenaires dans l'âme, même les plus petits de ces serpents font de bons « chiens de garde ». Dans la nature ils préfèrent s'installer au cœur de volcans (actifs ou endormis), dans des sources d'eau chaude ou près de geysers.

Quelle que soit leur taille, tous les serpents de feu sont parés d'écailles rouges et oranges. Sur le dos de ces créatures court une série d'écailles noires qui forment comme des ankhs. Leurs yeux privés d'éclat ne cillent jamais et, à l'instar de nombreux reptiles, ils passent beaucoup de temps lovés à somnoler au chaud dans leur repaire.

Tous les serpents de feu comprennent l'igné, mais seuls les spécimens géants sont doués de parole

COMBAT

Les trois espèces de serpents de feu usent de tactiques similaires au combat. Ils aiment mordre leurs adversaires et laisser leur venin faire son œuvre dans leurs veines. Les plus petits, qui sont également les moins intelligents, répètent cette opération jusqu'à ce que leur proie soit terrassée. Les variétés les plus intelligentes possèdent néanmoins d'autres pouvoirs. Le venin de feu de ces monstres est l'une de leurs armes les plus dangereuses. L'ardente agonie que provoquent les toxines explique que les intrus meurent parfois après avoir réussi à s'enfuir.

Voici les pouvoirs communs à tous les types de serpents de feu :

Chaleur (ext). Ce monstre génère tellement de chaleur qu'un simple contact de sa part inflige des dégâts de feu supplémentaires. Ces dégâts varient selon l'espèce.

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu, mais vulnérable au froid, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Odorat (Ext). Un serpent de feu peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Les serpents de feu bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.



Serpents de feu

SERPENTS DE FEU ET *DIEUX ET DEMI-DIEUX*

Si vous exploitez le panthéon pharaonique présenté dans *Dieux et Demi-dieux*, les serpents de feu sont nombreux parmi les mignons de Seth. Au sein de la cosmologie pharaonique, leur plan d'origine est celui qu'on appelle les Douze Heures de la Nuit.

SERPENTIN DE FEU

Créature magique (Feu) de taille P

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/–3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1 plus 1d6 feu et venin)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1 plus 1d6 feu et venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur, *mains brûlantes*, venin de feu

Particularités : créature du Feu, immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 10, Int 7, Sag 11, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +3, Discrétion +9, Escalade +9, Perception auditive +3

Dons : Vigilance

Environnement : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4–12)

Facteur de puissance : 1

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux

Alignement : généralement mauvais

Évolution possible : 2–3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Les serpentins de feu sont les spécimens les plus faibles de l'espèce. Au sein de couvées (habituellement constituées de 4–8 serpentins, 3–5 serpents et 1 2 serpents géants), ils servent leurs cousins les plus puissants.

Les serpentins de feu font généralement 1,20 mètre de long et 5 centimètres de diamètre. Ils semblent luire et dégager des vagues de chaleur

Les serpentins de feu accumulent des objets brillants et s'intéressent plus particulièrement à ceux qui sont en or Malheureusement, ils est rare qu'ils les gardent bien long temps, car leurs cousins de grande taille les apprécient également. Quand un serpentin de feu rassemble un trésor, il lui arrive souvent d'oublier où il l'a dissimulé, ce qui explique que son territoire soit parsemé de pièces et de petites caches renfermant de l'or

COMBAT

Les serpentins de feu tentent d'entamer le combat en usant de leur pouvoir de *mains brûlantes*. Ensuite, ils se ruent au corps à corps et mordent sauvagement. Bien qu'ils ne soient pas très brillants, ils savent que leur venin est très toxique, et il leur arrive de frapper avant de se retirer quand ils sont confrontés à des adversaires qui se montrent supérieurs.

Mains brûlantes **(Mag).** Une fois par jour, ce monstre peut utiliser *mains brûlantes*, comme le sort du même nom (niveau 3 de lanceur de sorts). La victime a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin de feu (Ext). Le serpentin de feu inocule son venin (jet de Vigueur, DD 10, annule) chaque fois qu'il parvient à mordre sa proie. Dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. En plus, en cas d'échec, le venin brûle la victime en se diffusant dans son réseau sanguin. Il lui inflige ainsi 1 point de dégâts de feu par round pendant 10 rounds (pas de jet de sauvegarde). Cela inclut le round où la victime a été mordue. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

SERPENT DE FEU

Créature magique (Feu) de taille M
Dés de vie : 8d10+16 (60 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +8/+10
Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d8+2 plus 2d6 feu et venin) ; ou crachat de lave (+12 contact à distance, 2d6 feu)
Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d8+2 plus 2d6 feu et venin) et queue (+9 corps à corps, 1d6+1 plus 2d6 feu) ; ou crachat de lave (+12 contact à distance, 2d6 feu)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (lové)
Attaques spéciales : chaleur, constriction (2d6+3 plus 2d6 feu), crachat de lave, venin de feu
Particularités : créature du Feu, esquive instinctive, guérison accélérée (3), immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +4
Caractéristiques : For 15, Dex 18, Con 15, Int 8, Sag 14, Cha 13
Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +4, Discrétion +7, Escalade +10, Perception auditive +5
Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse, Attaques multiples
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou couvée (4–7)
Facteur de puissance : 7
Trésor : pièces normales, 50 % de biens précieux
Alignement : généralement mauvais
Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Les serpents de feu sont beaucoup plus puissants que les précédents. Ce sont également les plus odieux car les serpents de feu géants les maltraitent régulièrement, et il leur faut passer leurs nerfs sur leurs petits cousins, ou sur toute créature croisant leur chemin

Lapparence de ces monstres est identique à la variété la plus petite de l'espèce, mais ils sont plus grands. Mesurant près de 2,10 mètres de long et 7 à 8 centimètres de diamètre, ils sont très intimidants. La seule autre différence qui les sépare de leurs petits cousins est l'os en pointe qui jaillit de leur queue.

Des trois variétés de serpents de feu, c'est celle qu'on utilise le moins pour protéger les demeures, et ce même si les versions géantes sont plus rares. En effet, ils sont bien trop méchants et cruels, et ont autant de chances de s'en prendre à leur employeur qu'à d'éventuels intrus.

Combat

Les serpents de feu adorent brûler leurs victimes, aussi utilisent-ils leur crachat de lave dès que possible. En groupe, ils ont recours à des tactiques sophistiquées, formant ainsi des rangs de combattants au corps à corps qui protègent d'autres serpents, qui eux crachent leurs globules embrasés. Ils n'utilisent généralement leur pouvoir de constriction qu'entre deux attaques de crachat.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte contre un adversaire qu'il a agrippé, le serpent de feu peut user de constriction, infligeant 2d6+3 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de feu supplémentaires.

Crachat de lave (Sur). Tous les 1d4 rounds, le serpent de feu peut cracher une boule gluante de bave incandescente sur un adversaire situé dans un rayon de 9 mètres (pas de facteur de portée). Pour toucher, le monstre doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, la cible subit 3d6 points de dégâts de feu et doit réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de prendre feu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin de feu (Ext). Le serpent de feu inocule son venin (jet de Vigueur, DD 16, annule) chaque fois qu'il parvient à mordre sa proie. Dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. En plus, en cas d'échec, le venin brûle la victime en se diffusant dans son réseau sanguin. Il lui inflige ainsi 2 point de dégâts de feu par round pendant 10 rounds (pas de jet de sauvegarde) Cela inclut le round où la victime a été mordue. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Esquive instinctive (Ext). Le serpent de feu conserve son bonus de Dextérité a la CA, même lorsqu il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible

Guérison accélérée (Ext). Le serpent de feu récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

SERPENT DE FEU GÉANT

Créature magique (Feu) de taille TG
Dés de vie : 17d10+85 (178 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), escalade 15 m
Classe d'armure : 29 (–2 taille, +3 Dex, +18 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte : +17/+33
Attaque : morsure (+24 corps à corps, 2d8+8 plus 1d6 feu, 1d6 énergie négative et venin)
Attaque à outrance : morsure (+24 corps à corps, 2d8+8 plus 1d6 feu, 1d6 énergie négative et venin), écrasement (+19 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 feu et 1d6 énergie négative) et queue à pointe (+18 corps à corps, 1d6+4 plus 1d6 feu et 1d6 énergie négative)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (lové)
Attaques spéciales : aura de feu, chaleur, constriction (4d6+12 plus 1d6 feu et 1d6 énergie négative), énergie négative, engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques, souffle, spasmes d'agonie, venin de feu
Particularités : créature du Feu, esquive instinctive, guérison accélérée (5), immunité contre le feu, odorat, réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +15, Vol +7
Caractéristiques : For 27, Dex 17, Con 20, Int 11, Sag 14, Cha 16
Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +14, Discrétion –5, Escalade +16, Fouille +10, Perception auditive +14
Dons : Arme de prédilection (écrasement), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou couvée (3–6)
Facteur de puissance : 16
Trésor : normal
Alignement : généralement mauvais
Évolution possible : 18–24 DV (taille TG), 25–51 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les serpents de feu géants sont d'énormes créatures qui respirent autant le mal que la chaleur. Méchants et viles, ils dirigent de petites couvées de leurs congénères en exploitant l'intimidation et la peur qu'ils leur inspirent. Utilisés par les plus riches souverains, ces monstres se montrent le plus souvent imprévisibles. Lorsqu'un serpent de feu géant décide de s'emparer des bijoux de son seigneur, il est capable de réduire le manoir de celui-ci en cendres.

Ces créatures sont une version géante de leurs petits cousins. Ils mesurent jusqu'à 9 mètres de long pour 1,80 mètre de diamètre. En outre, leurs écailles sont plus sombres que celles des autres serpents de feu, et celles qui représentent des ankhs sont d'un noir de jais.

Mais ces monstres dissimulent un secret. Entre eux uniquement, ils prétendent avoir été jadis de puissants fiélons. Bannis des Neuf Enfers pour un crime depuis oublié, d'aucuns œuvrent pour recouvrer leurs pouvoirs d'antan. Tous ceux qui ont eu l'occasion d'affronter un serpent de feu géant prêtent foi à ces allégations, d'autant que la simple présence de l'une de ces créatures respire un mal qu'on associe généralement aux sombres habitants de Baator et des Abysses.

En plus de l'igné, ils parlent l'infernal.

Combat

Les serpent de feu géants utilisent leur souffle dès le début du combat, puis aussi souvent que possible. Leur appétit n'est jamais rassasié et ils utilisent fréquemment leur pouvoir d'engloutissement lorsqu'ils attendent que leur attaque de souffle soit de nouveau disponible. Contre des adversaires de taille, ils n'hésitent pas à user de leurs pouvoirs magiques, mais gardent toujours à l'esprit que la meilleure tactique consiste à rester au contact pour que leur aura de feu fasse pleinement effet.

Aura de feu (Ext). La simple présence d'un serpent de feu géant est handicapante. Quiconque se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de ce monstre subit automatiquement 1d6 points de dégâts de feu.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il réussit un test de lutte contre un adversaire qu'il a agrippé, le serpent de feu géant peut user de constriction, infligeant 4d6+12 points de dégâts contondants, 1d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts d'énergie négative supplémentaires.

Énergie négative (Sur). Les origines obscures du serpent de feu géant lui confèrent le pouvoir d'infliger des dégâts d'énergie négative. Reportez-vous à la description de chaque attaque spéciale et particularité concernée.

Engloutissement (Ext). Si le serpent de feu géant commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte ci-dessous), il peut tenter un nouveau test de lutte. En cas de succès, il engloutit sa proie. La taille de l'adversaire doit être inférieure à la sienne de deux catégories. Une fois dans le ventre du monstre, la victime subit 2d6+13 points de dégâts contondants, 1d4 points de dégâts de feu et 1d4 points de dégâts d'énergie négative par round en raison de l'action des flammes stomacales. Si elle remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 20 points de dégâts à l'estomac (CA 19). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver séculaire se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac du monstre peut contenir 2 créatures de taille G, 4 de taille M ou 16 de taille P ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent de feu géant doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut engloutir son adversaire en réussissant un nouveau test de lutte.

Pouvoirs magiques. *Boucher de feu* (chaud uniquement) et *boule de feu* (DD 16), 3 fois/jour ; quintessence de *boule de feu* (DD 16), *colonne de feu* (DD 18), *tempête de feu* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 16 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, un serpent de feu géant peut cracher un cône de flammes noires de 15 mètres de long. Le souffle inflige 12d6 points de dégâts, une moitié relevant du feu et l'autre de l'énergie négative. Les victimes ont droit à un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, le serpent de feu géant explose dans une lueur éblouissante, infligeant 30 points de dégâts (15 points de feu et 15 points d'énergie négative) dans un rayon de 15 mètres. Les victimes ont droit à un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin de feu (Ext). Le serpent de feu géant inocule son venin (jet de Vigueur, DD 23, annule) chaque fois qu'il parvient à mordre sa proie. Dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. En plus, en cas d'échec, le venin brûle la victime en se diffusant dans son réseau sanguin. Il lui inflige ainsi 4 point de dégâts de feu par round pendant 10 rounds (pas de jet de sauvegarde). Cela inclut le round où la victime a été mordue. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esquive instinctive (Ext). Le serpent de feu géant conserve son bonus de Dextérité à la CA, même lorsqu'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. En outre, seuls les roublards de niveau 21 ou plus sont capables de le prendre en tenaille.

Guérison accélérée (Ext). Le serpent de feu géant récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

SERPENT DE MER

Dragon (aquatique) de taille Gig
Dés de vie : 12d12+60 (138 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), nage 18 m
Classe d'armure : 26 (–4 taille, +20 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte : +12/+36
Attaque : morsure (+20 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+20 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 2d8+12) ; ou morsure (+20 corps à corps, 2d8+12) et 2 queues (+15 corps à corps, 1d8+6) ; ou 2 queues (+20 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : constriction de navire, coup écrasant, engloutissement


Serpent de mer

Particularités : nuage d'encre, régénération (2), traits des dragons, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +15, Vol +11
Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con 21, Int 11, Sag 12, Cha 18
Compétences : Connaissances (folklore local) +15, Connaissances (nature) +15, Détection +18, Estimation +15, Natation +35, Perception auditive +18
Dons : Réflexes surhumaines, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement : milieux aquatiques
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 15
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 13–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le serpent de mer est une créature solitaire, intelligente et très énigmatique. Il ressemble au monstre marin classique : un corps de serpent, des nageoires palmées et une tête de dragon. Malgré son apparence féroce, il est plutôt intelligent et aime engager la conversation avec les membres d'équipage des navires qui croisent sa route. Cependant, il protège jalousement son territoire et toutes les embarcations qui le traversent doivent lui verser un tribut. Ceux qui s'en acquittent s'offrent la bienveillance et la protection du monstre ; les autres s'attirent courroux et destruction

Le droit de passage est exorbitant puisqu'il s'élève à 4d6x100 po, mais le reglement de cette somme est le seul

moyen permettant de traverser le territoire du monstre sans encombres. En outre, il n'offre pas simplement une protection contre le serpent de mer. En effet, celui-ci met un point d'honneur à chasser pirates, pillards et monstres marins de ses eaux. Du reste, de nombreux capitaines estiment qu'il vaut mieux verser au monstre ce qu'il réclame plutôt que de tout perdre aux mains de pirates.

Nul ne sait véritablement ce que le serpent de mer fait de tout cet or, mais certains prétendent qu'il le dissimule dans des grottes sous-marines secrètes. Combiné aux butins des navires pirates et marchands coulés par le monstre, cela fait de son territoire un lieu plus que tentant pour les personnages ayant les moyens de s'y aventurer.

COMBAT

Face à des ennemis situés dans l'eau, le serpent de mer mord ou donne des coups de queue.

Constriction de navire (Ext). Plutôt que de démolir les navires à l'aide de coups de queue, le serpent de mer peut s'enrouler autour des embarcations (à l'exception des plus grandes) et les broyer ou les emporter sous l'eau. Il peut ainsi s'en prendre à une barque (1 round), un bateau à fond plat (3 rounds), un drakkar (5 rounds) ou un navire de haute mer (10 rounds). Vaisseaux de guerre et trirèmes sont trop grands pour que le monstre use de ce pouvoir à leur encontre.

Coup écrasant (Ext). Le serpent de mer peut utiliser ses nageoires caudales pour réduire un navire en miettes. Ce navire est automatiquement touché une fois tous les 10 rounds, subissant alors des dégâts de queue (entre les attaques, le serpent de mer est submergé). La pilote de l'embarcation doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) après chaque coup, sans quoi une brèche est ouverte dans la coque. Dans ce cas, le navire coule au bout de 1d10 minutes. Appliquez au DD de base un modificateur basé sur le type du navire : +4 pour une barque, +2 pour un bateau à fond plat, +0 pour un drakkar ou un navire de haute mer, –3 pour un vaisseau de guerre et –5 pour une trirème. Quel que soit le résultat de la sauvegarde de l'embarcation, les personnages situés à bord doivent également effectuer un jet de Réflexes (DD 20). En cas de réussite, ils ne subissent que 1d4 points de dégâts. En cas d'échec, ceux qui se trouvent sur le pont passent par-dessus bord, et ceux qui se trouvent en dessous subissent 2d4 points de dégâts.

Engloutissement (Ext). Si le serpent de mer parvient à mordre un adversaire dans l'eau, il peut tenter un test de lutte pour le tenir en bouche, puis a le droit d'en effectuer un second. En cas de succès, il engloutit sa proie. La taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne. Une fois dans le ventre du monstre, la victime doit effectuer un test de Natation (DD 15) par round, comme si elle se trouvait en mer agitée. En cas de succès, elle subit 1d3 points de dégâts non-létaux mais peut s'en prendre aux entrailles du monstre. En cas d'échec, elle subit 1d6 points de dégâts non-létaux et doit réussir un test Natation sur-le-champ sous peine de se noyer (une créature ne peut pas attaquer quand elle se débat pour éviter la noyade). Si elle remporte un test de lutte, la victime remonte dans la bouche, où elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 35 points de dégâts à l'estomac (CA 20). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, notez que l'organe se vide de tout son contenu. L'estomac du monstre peut contenir 2 créatures de taille G, 4 de taille M ou 16 de taille P ou inférieure.

Nuage d'encre (Ext). Si le serpent de mer estime qu'il vaut mieux prendre la fuite, il peut produire un nuage d'encre. Celui-ci fonctionne sur le même principe qu'un sort de *ténèbres* (15 mètres de rayon et durée de 5 minutes).

Régénération (Ext). Les serpents de mer ne subissent de dégâts létaux que lorsqu'ils se trouvent hors de l'eau. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ils ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie. Si le monstre perd un membre, celui-ci repousse en 3d6 minutes. Il peut également en retrouver l'usage en le fixant contre la plaie. Les membres tranchés qui ne sont pas ressoudés pourrissent tout à fait normalement.

Traits des dragons. Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Compétences. Le serpent de mer bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

SHADAR-KAÏ

Fée (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 3d6 (10 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure de cuir cloutée), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : chaîne cloutée (+4 corps à corps, 2d4) ; ou arc court (+4 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance : chaîne cloutée (+4 corps à corps, 2d4) ; ou arc court (+4 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m (3 m avec la chaîne cloutée)
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)
Particularités : discrétion totale, malédiction de l'ombre, vision nocturne exceptionnelle
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +4
Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9*, Fouille +6, Perception auditive +8, Survie +6 (+8 pour suivre une piste)
Dons : Attaque en finesse, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée) (S), Vigilance
Environnement : forêts et souterrains (plan de l'Ombre)
Organisation sociale : solitaire, patrouille (3–6) ou expédition (7–12)
Facteur de puissance : 1
Trésor : *gal ralan* +1 plus normal
Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les shadar-kaï, ou fées d'ombre, constituent un peuple amer et déterminé dont l'âme a été empoisonnée par les ténèbres. Dotés d'une peau grisâtre et d'yeux sombres, les minces shadar-kaï sont légèrement plus grands que les humains. Leurs mouvements fluides sont d'une discrétion surnaturelle et dégagent une certaine grâce. Où qu'ils se rendent, une ombre suit toujours ces créatures. Du reste, les ombres produites par les plis de leurs vêtements semblent beaucoup plus profondes que celles projetées par les autres humanoïdes. De plus, n'importe quel shadar-kaï est capable de disparaître en se fondant dans les ombres.

Ces monstres apprécient les armes légères qui siéent à leur grâce et à leur habileté, en particulier les chaînes cloutées. Beaucoup aiment également les tatouages et autres piercings.

Jadis, les shadar-kaï voulurent préserver le monde des races humanoïdes naissantes. Doués dans l'art de la magie des ténèbres, ils conclurent un pacte avec une sombre puissance du plan de l'Ombre visant à plonger le monde dans une pénombre permanente au sein de laquelle ils allaient régner en maîtres absolus. Cependant, l'expérience ne se déroula pas comme prévu et les shadar-kaï se retrouvèrent pris au piège dans le plan de l'Ombre, condamnés à perdre leur âme dans ses profondeurs les plus noires. Cette malédiction les frappe encore à ce jour, et tous sont engagés dans une lutte sans fin visant à échapper à l'inévitable.

L'influence permanente du plan de l'Ombre a fait des shadar-kaï des individus sinistres et belliqueux. Peu de races comprennent ce que vivent les fées d'ombre. Enfin, même les solutions temporaires qu'ils ont découvertes les exposent à une douleur constante, ce qui les a en plus rendus haineux. Ainsi, leur empressement à commettre des actes de cruauté et de violence ne fait que croître au fil des générations.

Les shadar-kaï parlent le commun, l'elfe et le sylvestre.

COMBAT

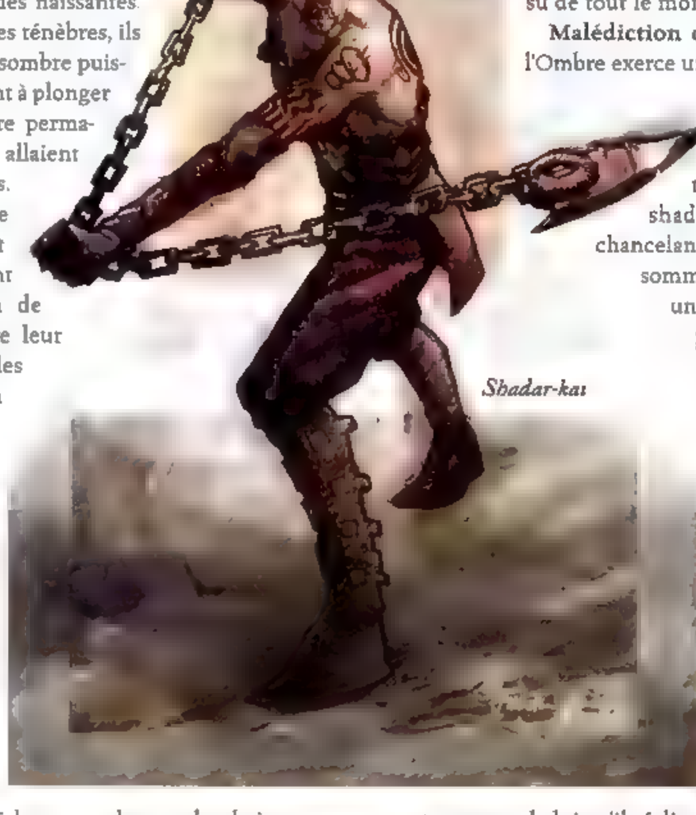
Pourvus d'une grande affinité avec le plan de l'Ombre, les shadar-kaï sont des créatures subtiles et fourbes. Ils commettent leurs forfaits sans se faire remarquer, usant d'embuscades lorsque cela se révèle nécessaire. Les lanceurs de sorts apprécient tout particulièrement la magie d'ombre et les illusions. D'ailleurs, chaque groupe de fées d'ombre est généralement accompagné d'un lanceur de sorts puissant. Très discrets et dotés d'une ouïe bien supérieure à celle de la plupart des autres créatures, les shadar-kaï s'arrangent souvent pour que les combats auxquels ils participent se déroulent selon leurs termes.

La shadar-kaï correspondant au profil ci-dessus porte un *gal-ralan +1* (voir plus bas).

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un shadar-kaï se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points et sont cumulables avec d'autres types de dégâts d'attaque sournoise, comme ceux du roublard.

Discrétion totale (Sur). Le shadar-kaï peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il n'est pas exposé à la lumière du jour, au sort *lumière du jour* ou à un effet de lumière magique similaire, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde.

Malédiction de l'ombre (Sur). Le plan de l'Ombre exerce une influence énorme sur l'âme même des shadar-kaï, qui n'est liée à leur corps physique que de manière ténue. Chaque fois qu'un shadar-kaï est étourdi, hébété, chancelant ou inconscient (sauf cas de sommeil naturel), il lui faut réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine de perdre une partie de son âme au profit du plan de l'Ombre. La fée d'ombre doit également effectuer un jet de sauvegarde chaque fois qu'elle ôte son gal-ralan, du moins si elle en possède un (voir plus bas).



Shadar-kaï

Un shadar-kaï dont l'âme est meurtrie acquiert 1 niveau négatif dont il ne peut se débarrasser tant qu'il n'a pas complètement recouvré son esprit. S'il est exposé à un nouvel événement exigeant de lui qu'il réalise un jet de sauvegarde contre la malédiction de l'ombre, il peut parfaitement acquérir un autre niveau négatif. Un shadar-kaï situé dans le plan de l'Ombre peut rattacher son âme à son corps en bénéficiant d'un sort de *restauration suprême*. S'il se trouve dans le plan Matériel, il lui profiter des effets d'un sort de *souhait* ou de *miracle* pour parvenir au même résultat.

Un shadar-kaï frappé par la malédiction de l'ombre ne peut être ressuscité ou rappelé à la vie, et il ne gagne plus de points d'expérience. Le contact même de la maladie l'irrite grandement, emplissant son cœur d'un vide glacial qui finit par faire

capituler les individus les plus déterminés, qui quittent alors le plan Matériel.

Un shadar kaï qui séjourne dans le plan de l'Ombre ne souffre pas des effets secondaires de la malédiction. Cependant, s'il quitte ce plan sans panser son âme, il subit les effets de la malédiction jusqu'à ce qu'il y retourne ou qu'il recouvre son esprit

Vision nocturne exceptionnelle (Ext). Les shadar-kaï bénéficient d'une vue exceptionnelle dans des conditions de faible luminosité. Ils voient alors quatre fois plus loin que de simples humains.

Compétences. * Les shadar-kaï bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion effectués dans le noir et dans les environnements ombrageux (tout ce qui offre moins de luminosité que la lumière du jour ou le sort du même nom).

LA SOCIÉTÉ DES SHADAR-KAÏ

Les shadar-kaï ont développé une société de prédateurs. Peu de villes leur appartiennent, mais on les trouve souvent dans d autres communautés. Les villes construites par les humains et autres races intelligentes ont peu de chances d'empêcher un groupe d'espions shadar-kaï d'y pénétrer car elles sont généralement pleines d'ombres.

Les quelques villes shadar-kaï qui s'élèvent dans le plan Matériel sont cachées par des illusions et de la magie d'ombre. En outre, elles sont gardées par des éclaireurs shadar-kaï accompagnés de molosses d'ombre. Nombre de shadar-kaï ont été incorporés au plan de l'Ombre, et même leurs plus grandes cités sont des lieux désolés et dépeuplés.

La plupart de leurs royaumes sont gouvernés par de puissants illusionnistes. Ils détestent les autres fées, traquant et tuant les malheureuses qui croisent leur chemin. Parfois, ils s'allient avec d'autres fées maléfiques, généralement dans le but de tromper ou d'infiltrer des populations d'humanoïdes bons.

LES OBJETS DES SHADAR-KAÏ

La malédiction de l'ombre hante chaque aspect de la culture shadar-kaï. D'ailleurs, le simple fait de rester dans le plan Matériel est une lutte de tous les instants pour ces créatures. La plupart des shadar-kaï utilisent un gal-ralan (décrit ci-dessous) pour fixer leur âme à leur corps et repousser la malédiction qui les frappe.

Essence de nuit. Quand on la jette, cette fiole de liquide magique réduit le niveau de luminosité ambiante à celui que produit une étoile dans un rayon de 6 mètres. Les lumières d'origine magique fonctionnent toujours dans la zone (et contrent l'effet), mais les torches lanternes, bâtons éclairants et autres sources de lumière ordinaires sont réprimés tant qu'ils restent dans la zone d'effet. Le DD des tests de Détection effectués contre les cibles situées en son sein augmente de +10 (les créatures douées de vision dans le noir ou de vision nocturne exceptionnelle ignorent cette augmentation), mais les personnage ayant la vision nocturne bénéficient d'un bonus de +5 aux tests de Détection réalisés sous un ciel étoilé. L'*essence de nuit* confère un camouflage total contre les créatures dénuées de vision nocturne, un camouflage contre celles qui en sont douées, mais n'offre aucun avantage contre ceux ayant la vision dans le noir ou la vision nocturne exceptionnelle. L'effet persiste pendant 10 minutes.

NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *lumière* ; Prix 50 po ; Poids .

Gal-ralan. Une fois ce brassard en fer enfilé (il prend l'emplacement d'un bracelet), il transperce l'avant bras du porteur à l'aide de longues aiguilles. L'objet fixe l'âme de l'intéressé a son corps, mais lui inflige également des douleurs sans fin. Tant que le personnage porte le gal ralan, il subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution qui ne peut être soigné qu'une fois le brassard ôté

Le gal-ralan confère à son porteur un bonus de résistance de +1 à +5 aux jets de sauvegarde. Ce bonus augmente de +2 contre les effets de mort, les absorptions d'énergie et tous les effets qui portent atteinte à l'âme du personnage (comme la malédiction de l'ombre) Par exemple, un *gal-ralan* +2 confère un bonus de résistance de +4 contre ces effets, un *gal-ralan* +3 en confère un de +5, etc.

NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *résistance*, niveau de lanceur de sorts égal à trois fois le bonus du gal-ralan au moins ; Prix 625 po (+1), 2 500 po (+2), 5 600 po (+3), 10 000 po (+4) ou 15 600 po (+5) ; Poids —.

Rune d'obsidienne. Les shadar-kaï dépassés par la malédiction de l'ombre se servent souvent de la *rune d obsidienne*. Cette dernière est un sceau complexe dessiné sur un caillou luisant Si son porteur le souhaite, la *rune* lui permet de passer du plan de l'Ombre au plan Matériel (et vice versa) avec 50 kilos d'équipement. La *rune d'obsidienne* fonctionne 3 fois avant de perdre ses pouvoirs.

NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 3 300 po ; Poids —.

PERSONNAGES SHADAR-KAÏ

La classe de prédilection des shadar-kaï est le roublard. Bien que cette classe soit la plus représentée au sein de cette race, beaucoup de fées d'ombre deviennent des magiciens et des prêtres. Le combat au corps à corps est rarement leur fort, ce qui explique qu'ils n'aient pas pour habitude d'emprunter une carrière de guerrier, de rôdeur, de moine ou de barbare.

En raison de leurs dés de vie de départ et de leurs pouvoirs uniques, le niveau global équivalent (NGE) des PJ shadar-kaï est égal à leur niveau de classe +4. Ainsi, un roublard shadar-kaï de niveau 1 a un NGE de 5 et est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 5.

SHÉDU

Créature magique de taille G
Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure : 14 (–1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +9/+17
Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance : 2 coups (+12 corps à corps, 1d6+4,
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : piétinement, pouvoirs magiques
Particularités : cercle magique contre le Mal, départ, esprit rationnel, forme éthérée, résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au feu (5), résistance au froid (5),

résistance à la magie (14), résistance au son (5), stabilité surnaturelle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +7
Caractéristiques : For 19, Dex 11, Con 17, Int 22, Sag 18, Cha 16
Compétences : Concentration +15, Connaissances (plans) +26, Connaissances (religion) +18, Détection +24, Diplomatie +17, Équilibre +20, Perception auditive +24, Psychologie +16, Survie +4 (+6 pour suivre une piste)
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol (S), Combat aveugle, Science de la bousculade, Science de la destruction
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou synode (2 plus 1–3 lammasus)
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal bon
Évolution possible : 10–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Cousin proche du lammasu (voir le *Manuel des Monstres*), le shédu parcourt les plans Matériel, Éthéré et Astral, prônant les vertus de la Loi et du Bien, et aidant ceux qui ont besoin d'instruction ou de protection. Les shédim (forme plurielle de shédu) ressemblent à de grands taureaux ailés et musclés, dotés d'une cinquième patte. Ces créatures stoïques ont une tête humaine, une barbe tressée et de longs cheveux noirs bouclés. Les shédim affichent un port royal et quelque peu détaché, comme si la couronne dorée qu'ils portent faisait d'eux des souverains. Si ces créatures détenaient jadis certaines terres, celles-ci ont manifestement disparu dans les entrailles de l'histoire ; aujourd'hui, elles ne parlent plus de leur couronne à quiconque.

Les prêtres loyaux bons en appellent parfois aux shédim, leur demandant conseil en matière de questions planaires ou pour protéger leurs temples durant des événements d'importance, comme le choix d'un nouveau leader ou l'arrivée d'un enfant messianique. Les shédim ont un cerveau particulièrement complexe. Leur immunité contre les contrôles mentaux et le pouvoir qui leur permet de se concentrer sur des tâches précises en font de très bons gardes et conseillers.

Les shédim parlent le commun, le draconien et le céleste. Ils préfèrent communiquer via télépathie.

COMBAT

Malgré leur pouvoir de piétinement, les shédim font de piètres combattants face à des adversaires habiles. Ils préfèrent rester en l'air, d'où ils tentent de prendre le contrôle de leur adversaire via *domination*. Si les choses tournent mal, ils disparaissent dans le plan Éthéré ou le plan Astral.

Piétinement (Ext). Au prix d'une action complexe, le shédu peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. L'attaque inflige 1d6+6 points de dégâts contondants. L'adversaire piétiné peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4, ou effectuer un jet de Réflexes (DD 18) pour essayer de s'écarter partiellement et réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Clairaudience/clairvoyance*, *détection de l'invisibilité* et *télékinésie* (DD 18), à volonté ; *domination* (DD 18), 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Cercle magique contre le mal (Sur). Le shédu dégage un *cercle magique contre le Mal* permanent qui affecte une zone de 6 mètres de rayon. Cette aura peut être dissipée, mais le shédu est alors capable de la réactiver dès le round qui suit au prix d'une action libre.

Départ (Sur). Une fois par semaine, le shédu peut lancer *projection astrale* (niveau 18 de lanceur de sorts). Ce pouvoir n'affecte que le shédu.

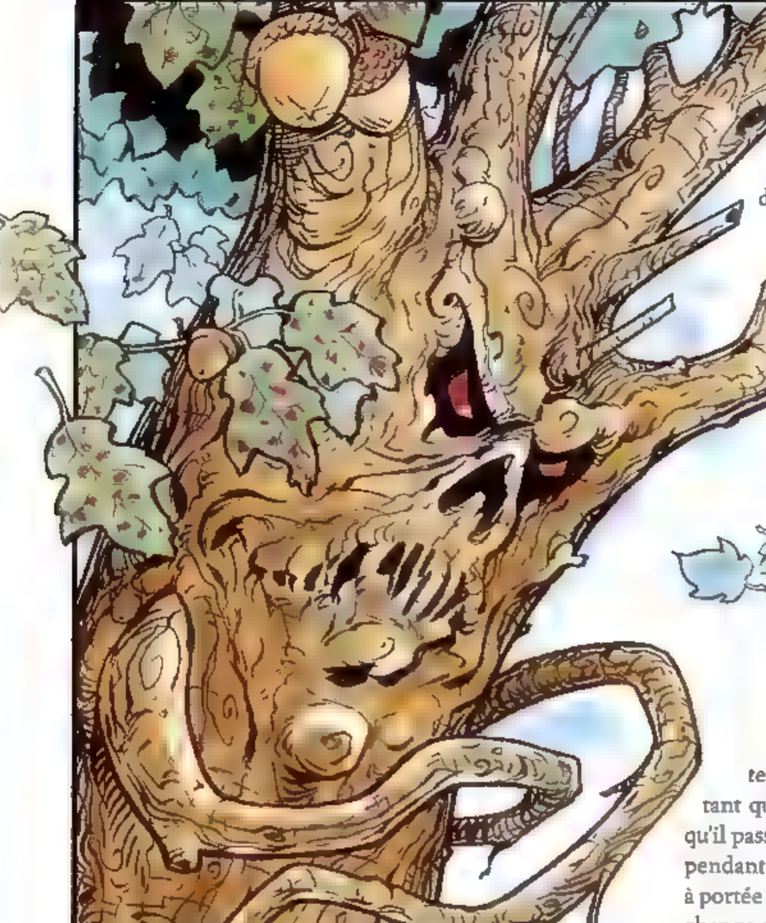
Esprit rationnel (Ext). Grâce à son intelligence supérieure, le shédu est immunisé contre les effets mentaux.

Forme éthérée (Sur). Le shédu peut passer du plan Éthéré au plan Matériel au prix d'une action libre, puis revenir au prix d'une action de mouvement. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Stabilité surnaturelle (Ext). Les cinq pattes de ce monstre lui confèrent une stabilité hors du commun, ce qui explique qu'une action de bousculade ne puisse le repousser. Cela vaut également pour la *main impérieuse de Bigby*.

Compétences. Les shédim bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Connaissances (plans), Détection, Équilibre et Perception auditive.


Shédu



Sidéroxylon carnivore

Environnement : forêts, collines et marais tempérés ou chauds (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, couple ou peuplement (3–6)
Facteur de puissance : 13
Trésor : 1/10e pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 13–16 DV (taille TG), 17–36 DV taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Tout observateur exercé reconnaît le territoire d'un sidéroxylon carnivore du premier coup d'œil. En effet, nulle autre forme de vie sauvage ne s'approche de sa « demeure » et le sol qui l'entoure est souvent jonché des restes de victimes du monstre. Cependant, la plupart des créatures ne réalisent pleinement qu'elles sont tout près d'un sidéroxylon carnivore qu'au moment où il décide de frapper.

Ce monstre fait 6 à 9 mètres de haut. Il ressemble à s'y méprendre à un chêne, mais ses feuilles vertes sont couvertes de minuscules taches de la couleur du sang frais. Il enroule ses tentacules autour de la partie supérieure de son tronc tant qu'il ne s'en sert pas et sa bouche reste close jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque. Habituellement, il reste au même endroit pendant un temps relativement long et attaque tout ce qui passe à portée de ses tentacules, même s'il s'est nourri peu avant. Il ne change d'endroit que lorsque la nourriture se fait rare.

Les sidéroxylons carnivores parlent l'abyssal.

SIDÉROXYLON CARNIVORE

Plante (extraplanaire) de taille TG
Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)
Classe d'armure : 25 (–2 taille, –1 Dex, +18 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +9/+27
Attaque : tentacule (+17 corps à corps, 2d6+10/19–20)
Attaque à outrance : 4 tentacules (+17 corps à corps, 2d6+10/19–20) et morsure (+12 corps à corps, 1d8+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (18 m avec les tentacules)
Attaques spéciales : enveloppement, fixation, hémorragie, malaise, tentacules
Particularités : immunité contre l'électricité et le froid, plante, réduction des dégâts (15/magie et tranchant), résistance à l'acide (10), résistance à la magie (30), résistance au son (10), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +14, Vol +5
Caractéristiques : For 30, Dex 9, Con 23, Int 4, Sag 13, Cha 14
Compétences : Détection +13, Discrétion +6*, Perception auditive +14
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (tentacule), Succession d'enchaînements, Vigilance

COMBAT

Le sidéroxylon carnivore attaque à l'aide de ses tentacules dès qu'une proie s'approche à portée d'allonge (18 mètres). Trop lent pour prendre la fuite, il combat toujours jusqu'à la mort.

Enveloppement (Ext). Le sidéroxylon carnivore peut tenter d'envelopper une créature de taille G ou inférieure qui entre dans son espace occupé (action simple). Celle-ci a droit à une attaque d'opportunité, mais si elle décide de la porter, elle perd toute chance de s'écarter. Si elle n'attaque pas, elle peut éviter le monstre en réussissant un jet de Réflexes (DD 26). En cas de succès, elle est simplement repoussée par le monstre (en arrière ou sur le côté, au choix), mais cela ne veut pas dire pour autant qu'elle a réussi à se libérer du tentacule qui la retient. Les créatures enveloppées subissent 2d6+10 points de dégâts contondants à chaque round passé dans le tronc du monstre et doivent retenir leur souffle sous peine de suffoquer. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Fixation (Ext). Après avoir touché à l'aide d'une attaque de tentacule, le sidéroxylon carnivore se fixe à la victime (en plus de lui infliger les dégâts normaux). Le monstre attire alors la cible de 3 mètres par round (pas d'attaque d'opportunité) à moins que celle-ci ne parvienne à se libérer via un test d'Évasion ou de Force (DD 26). Il peut attirer une créature située dans un rayon de 4,50 mètres et la mordre (bonus de +4 au jet d'attaque) dans le même round, mais également l'attirer dans son espace contrôlé et l'envelopper.

Un tentacule peut être coupé par une attaque tranchante (effectuée sur le même principe qu'une tentative de destruction d'arme) infligeant un minimum de 13 points de dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force

Hémorragie (Ext). Toute créature vivante blessée par un tentacule de sidéroxylon carnivore est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 3 points de vie par round suivant. Plusieurs blessures provoquent des hémorragies cumulatives (6 points par round pour 2 blessures, etc.). Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison

Malaise (Ext). Les tentacules du sidéroxylon carnivore sapent les forces de ses adversaires. Toute créature prise par l'un d'eux doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sou peine de subir un affaiblissement temporaire de1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Tentacules (Ext). Le sidéroxylon carnivore peut attaquer à l'aide de ses quatre tentacules, jusqu'à une distance de 18 mètres. Toute créature touchée par l'un d'eux subit des dégâts, une hémorragie, un possible malaise et risque de finir dans le tronc du monstre

Plante (Ext). Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Le sidéroxylon carnivore possède la vision nocturne.

Compétences. Les sidéroxylons carnivores bénéficient de compétences sur le même principe que les fées. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive

* Dans les régions boisées, ils bénéficient en plus d'un bonus racial de Discrétion de +15

SLAAD BOUEUX

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d6+3)
Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d6+3) et 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *convocation de slaads*, cri aigu, maladie, mouvement craintif
Particularités : état cadavérique, Extérieur, guérison accélérée (3), immunité contre le son, résistances, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +3
Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 6, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion +11, Escalade +12, Perception auditive +7, Saut +12
Dons : Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (Limbes)
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–10)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique neutre
Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 Dv (taille G)
Ajustement de niveau : —

D'aucuns pensent que le slaad rouge est le représentant le moins puissant de cette race, mais c'est une idée fausse. En effet, le slaad boueux est plus faible encore. Raillé par certains de ses cousins les plus puissants, il n'en reste pas moins un adversaire de taille pour de nombreux groupes d'aventuriers.

Le slaad boueux fait près de 1,50 mètre de haut pour un poids d'environ 85 kilos. La couleur de sa peau va du brun au vert brunâtre. Sa gueule est garnie de crocs acérés et ses longs bras fuselés sont équipés de puissantes griffes aiguës.

Les slaads boueux sont des créatures lâches qui manquent d'assurance. Leur instinct de survie est cependant très développé et ils trouvent généralement le moyen de survivre face à l'adversité.

Les slaads boueux parlent le slaad.

COMBAT

Les slaads boueux débutent généralement le combat en usant de leur cri aigu ou en tentant d'appeler davantage de leurs congénères. Quand l'affrontement tourne à leur désavantage, ils se recroquevillent sur eux-mêmes ou usent de catalepsie.

Slaad boueux

AS

Les armes naturelles d'un slaad boueux, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un slaad boueux en jetant *convocation de monstres VI*.

Convocation de slaads (Mag). Une fois par jour, le slaad boueux peut tenter de convoquer un autre slaad boueux (40 % de chances de succès) ou 1 slaad rouge (20 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 3e niveau.

Cri aigu (Sur). Une fois par jour, un slaad boueux peut émettre un cri incroyable. Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de subir 5d6 points de dégâts de son. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Maladie (Ext). Une créature mordue par un slaad boueux doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter une maladie qui la transformera en slaad boueux en l'espace d'une semaine. Le sujet peut tenter un nouveau jet de sauvegarde (DD 15) par jour pour vaincre le mal. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Mouvement craintif (Sur). Au prix d'une action simple, le slaad boueux peut se recroqueviller sur lui-même de peur. Il s'agit d'un effet mental. Tout créature désirant le frapper ou l'attaquer (ce qui inclut les sorts à cible) doit réussir un jet de Volonté (DD 12). En cas de réussite, l'adversaire l'attaque normalement et est immunisé contre le pouvoir de ce slaad pendant 24 heures. En cas d'échec, l'adversaire cesse ses attaques (son action s'arrête là) et ne peut s'en prendre au monstre tant que celui-ci use de son pouvoir de mouvement craintif. Si le monstre cesse d'user de ce pouvoir pour y avoir de nouveau recours par la suite, l'adversaire peut tenter un nouveau jet de Volonté pour l'attaquer. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

État cadavérique (Ext). Si un adversaire frappe un slaad boueux et réduit le total de points de vie de celui-ci à 10 ou moins, le monstre peut entrer en catalepsie. Ce pouvoir intervient au tour de jeu de l'adversaire. Toute créature apercevant la catalepsie a droit à un test de Psychologie (DD 22) pour se rendre compte que l'état de mort est simulé. Le monstre fait preuve d'une telle habileté pour calmer sa respiration et réduire son rythme cardiaque qu'un test de Détection ne révèlera rien. Cependant, un test de Fouille ou de Premiers secours (DD 22) permettra de saisir que le monstre est encore vivant.

Extérieur. Les slaads boueux bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Guérison accélérée (Ext). Le slaad boueux récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Résistances (Ext). Tous les slaads bénéficient d'une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5).

SLASRATH

Aberration (extraplanaire) de taille G
Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 15 m (parfaite)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +6/+15
Attaque : dard (+10 corps à corps, 2d4+5)
Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : aile tranchante, venin
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +6
Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 19, Int 1, Sag 10, Cha 10
Compétences : Détection +7, Perception auditive +8
Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Hadès)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Slasrath

MC

Avant qu'un ensorceleur ne découvre le moyen de les transformer en terreurs volantes, les slasraths n'étaient rien de plus que des prédateurs vermiformes inintelligents.

La plupart de ces monstres sont noirs, mais les espèces vertes et grises ne sont pas rares. Leur corps rappelle celui d'un ver, mais ils sont pourvus d'ailes affilés qui couvrent presque toute

SLASRATH

leur longueur, ce qui leur confère l'apparence d'une raie manta. La gueule de cette créature ressemble à celle d'une lamproie sous son corps. Enfin, sa longue queue est dotée d'un barbillon.

Créés par magie, la plupart des slasraths servent aujourd'hui de montures pour le compte de yugoloths. Ils sont contrôlés grâce à la magie et disposent de harnais spéciaux qui permettent à leurs maîtres de les chevaucher sans souci. Cependant, il arrive que l'un d'eux brise l'enchantement et parvienne à s'échapper.

COMBAT

Le slasrath ne se pose pas de questions tactiques et s'en remet simplement à ses ailes pour déchirer l'armure de ses adversaires. En général, il combat jusqu'à la mort.

Aile tranchante (Ext). Si le slasrath charge, il peut achever son déplacement en portant un coup d'aile. Il effectue alors une attaque (+9 corps à corps) contre chaque créature située dans son espace contrôlé au terme de sa charge. Chaque victime subit 3d6+10 points de dégâts et doit réussir un jet de Réflexes (DD 19) sous peine de voir son armure tomber en morceaux. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Venin (Ext). Le slasrath inocule son venin (jet de Vigueur, DD 18, annule) chaque fois qu'il parvient à porter une attaque de dard. Les dégâts initiaux correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Dextérité, les dégâts secondaires à un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Spriggan

SPRIGGAN

Les spriggans sont de méchants gnomes nomades dotés de l'étrange pouvoir de grandir à volonté. Ils parcourent les régions forestières en meute, allant parfois jusqu'à s'aventurer dans les villes et villages. Ils vivent de larcin et de pillage. Bien qu'ils soient nombreux, ils ne constituent guère une menace aux yeux de la civilisation en raison de leur incapacité à s'organiser.

Les spriggans ressemblent à d'horribles et méchants gnomes. Ils ont la peau jaunâtre et les cheveux roux et gras. Il se laissent pousser les cheveux jusqu'à ce que cela prenne des proportions ridicules,

	Forme naturelle **Fée de taille P**	**Forme agrandie** **Fée de taille G**
Dés de vie :	5d6+5 (22 pv)	5d6+20 (37 pv)
Initiative :	+9	+7
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	19 (+1 taille, +4 Dex, +4 chemise de mailles), contact 15, pris au dépourvu 15	16 (–1 taille, +3 Dex, +4 chemise de mailles), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+2/–2	+2/+10
Attaque :	épée courte (+6 corps à corps, 1d6)	épée courte (+6 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance :	épée courte (+6 corps à corps, 1d6)	épée courte (+6 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	attaque sournoise (+3d6), pouvoirs magiques	—
Particularités :	changement de taille, vision nocturne	changement de taille, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +2, Vol +3	Réf +7, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques :	For 10, Dex 20, Con 12, Int 11, Sag 9, Cha 11	For 18, Dex 16, Con 18, Int 11, Sag 9, Cha 11
Compétences :	Crochetage +12, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +7, Discrétion +14, Escalade +5, Escamotage +10, Perception auditive +6	Crochetage +10, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +4, Discrétion +4, Escalade +9, Escamotage +8, Perception auditive +6
Dons :	Attaque en finesse (épée courte), Science de l'initiative	Attaque en finesse (épée courte), Science de l'initiative
Environnement :	forêts	forêts
Organisation sociale :	solitaire ou meute (3–12)	solitaire ou meute (3–12)
Facteur de puissance :	3	3
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique	généralement chaotique
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+2	+2

arborant fièrement queues de cheval, favoris et moustaches broussailleuses. Ils sont particulièrement dégoûtants et dégagent en quasi-permanence une odeur écœurante de viande rance.

Les spriggans parlent le gnome et le commun. Quelques-uns s'embêtent même à apprendre le sylvestre et le kobold.

COMBAT

Les spriggans usent de tactiques conçues pour effrayer ou agacer leurs adversaires. Ils les encerclent alors qu'ils sont encore petits, puis grandissent au dernier moment. Cela leur permet d'exploiter leur allonge supérieure et de porter des attaques d'opportunités aux ennemis qui arrivent à leur niveau. Les plus habiles soutiennent ceux qui mènent la lutte au corps à corps en restant dissimulés dans les ombres pour porter des attaques sournoises, dérober des objets ou lancer *fracassement*.

On peut appeler un spriggan en jetant *convocation de monstres IV*.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un spriggan se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 3d6 points et sont cumulables avec d'autres types de dégâts d'attaque sournoise, comme ceux du roublard.

Pouvoirs magiques. *Effroi* (DD 12), *flammes* et *fracassement* (DD 12), à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Changement de taille (Sur). Les spriggans peuvent changer de taille à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *agrandissement*. Le passage de la taille P à la taille G entraîne les modifications suivantes : Force +8, Dextérité –4, Constitution +6, –2 au bonus à l'attaque et –2 à la CA. Une fois agrandie, l'épée courte du spriggan a les mêmes attributs qu'une épée courte de taille G. Enfin, un spriggan agrandi est incapable de porter une attaque sournoise ou d'utiliser ses pouvoirs magiques.

Compétences. Les spriggans bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Escalade et Escamotage.

LA SOCIÉTÉ DES SPRIGGANS

Tapageurs et déplaisants, les spriggans ne restent pas bien longtemps au même endroit, car ils sont généralement chassés par les habitants des environs. En général, ils s'installent dans les souterrains de régions boisées, comme de sinistres terriers et autres ruines oubliées. Ils vivent du fruit de leurs rapines et des meurtres qu'ils commettent. Durant les périodes les plus rudes, les meutes de spriggans se sont dissoutes et chacun se déguise en gnome pour entrer dans la ville de son choix. Ces créatures adorent armes et armures, qu'ils acquièrent le plus souvent en toute illégalité.

PERSONNAGES SPRIGGANS

La classe de prédilection des spriggans est le roublard. En raison de ses nombreux pouvoirs, le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ spriggan est égal à son niveau de classe +7. Par exemple, un roublard spriggan de niveau 1 est l'équivalent d'un personnage de niveau 8.

STATUE CARYATIDE

Créature artificielle de taille M
Dés de vie : 6d10+20 (53 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +4/+9
Attaque : *épée bâtarde* +2 (+12 corps à corps, 1d10+9 à deux mains) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+7)
Attaque à outrance : *épée bâtarde* +2 (+12 corps à corps, 1d10+9 à deux mains) , ou *épée bâtarde* +2 (+12 corps à corps, 1d10+7) et coup (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+7)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : arme magique, bris d'arme, créature artificielle, forme de colonne, solidité (8), vision dans le noir (18 mètres), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol –3
Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con —, Int 6, Sag 1, Cha 1
Compétences : Diplomatie –3, Psychologie +4
Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde) (S), Attaque en puissance, Science de la destruction
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire, encorbellement (2) ou colonnade (4–24)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 7–10 DV (taille M), 11–21 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Une statue caryatide ressemble à une simple colonne jusqu'à ce qu'une créature imprudente viole les instructions que lui a confiées son créateur. En un clin d'œil, la colonne prend alors la forme d'une belle femme drapée de soie qui brandit une arme magique meurtrière.

Les statues caryatides sont des adversaires implacables, particulièrement agiles malgré leur composition. Au combat, elles dansent sans peur et laissent les armes les plus fragiles se briser sur leur peau de marbre. Parfois, elles s'en prennent directement aux armes de leurs adversaires, avec une adresse que l'on trouve rarement chez les autres créatures artificielles.

Les statues caryatides ne sont pas douées de parole.

COMBAT

En général, une statue caryatide est chargée de protéger une salle de toute intrusion. Parfois ses instructions sont aussi simples que : « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ». Toutefois, cette créature est à même de saisir des ordres plus complexes, comme : « Fais sortir toute créature qui n'observe pas le rituel adéquat en pénétrant dans cette pièce ».

Souvent, une statue caryatide est disposée là où son adversaire se trouve à portée de son arme lorsqu'elle entame le combat, ce qui lui permet d'attaquer par surprise. Lorsqu'elle adopte sa forme humanoïde, la statue caryatide combat sans relâche pour obéir aux ordres de son maître à la lettre.

Arme magique (Ext). Une arme magique est incorporée dans la statue caryatide au moment de sa création. Cette arme,



Statue caryatide

généralement une *épée bâtarde +2*, fonctionne sur le même principe qu'une arme magique normale, à une exception près : quand elle n'est plus entre les mains de la statue caryatide, elle revêt sa forme de pierre et n'est plus qu'une sculpture non magique. Si la statue s'en empare de nouveau, elle recouvre sa forme normale et ses propriétés magiques.

Si la statue caryatide doit faire usage de ses deux mains, elle peut ranger son arme en la pressant contre son flanc. Toutes deux ne font alors plus qu'une, mais la statue peut la récupérer à tout moment, sur le même principe qu'un personnage dégainant son arme.

Bris d'arme (Sur). Les statues caryatides bénéficient d'une défense surnaturelle contre les attaques portées à l'aide d'armes. Quand une créature frappe un tel monstre à l'aide d'une arme de corps à corps, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de se briser et de devenir inutile, n'infligeant alors pas le moindre point de dégâts à la statue. Comme d'ordinaire, l'arme magique exploite son jet de sauvegarde ou celui du personnage qui la manie (choisir le plus élevé).

Les armes à distance non magiques se brisent automatiquement lorsqu'elles touchent la statue caryatide, sans infliger de dégâts. De leur côté, les armes à distance magiques ont droit à un jet de Réflexes (DD 13) pour résister à l'effet

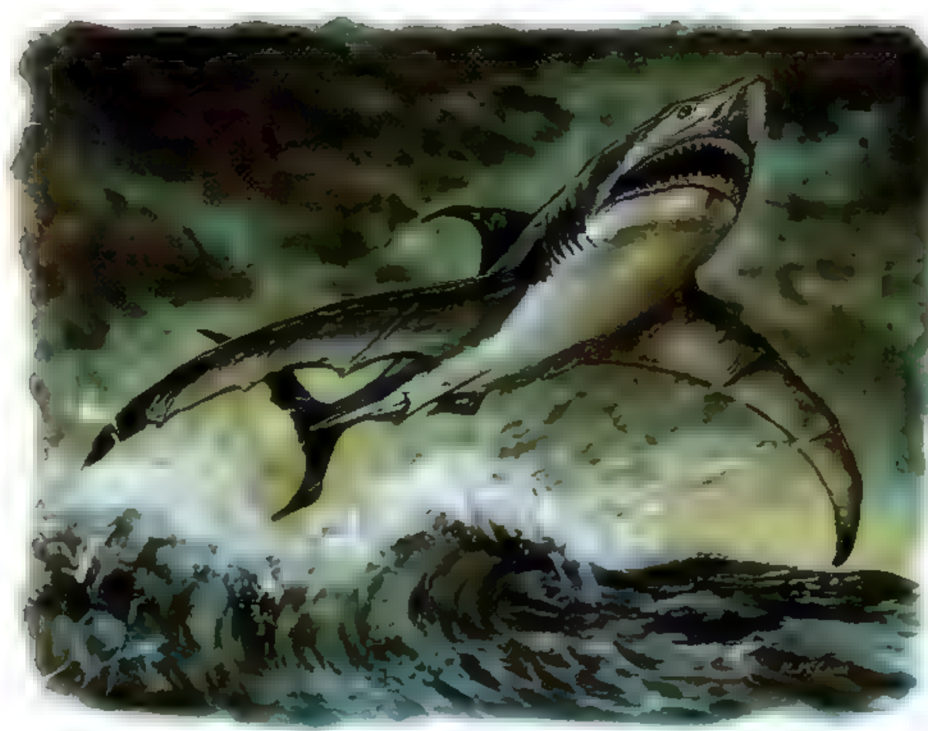
Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparée. Ne peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Forme de colonne (Ext). Au repos (quand elle ne reçoit pas d'ordre ou quand elle n'est pas en train d'en exécuter un), une statue caryatide prend la forme d'une simple colonne de pierre Celle-ci fait 60 centimètres de diamètre environ et s'élève jusqu'au plafond de la pièce (ou jusqu'à une hauteur de 7,50 mètres maximum). Sauf ordre contraire, elle conserve cette forme jusqu'à ce qu'on l'attaque, permettant même aux créatures de l'escalader (test d'Escalade, DD 15).

Sous forme passive, elle a donc tout l'air d'une colonne. Elle n'irradie pas la magie et même le sort *vision lucide* ne révèle pas sa forme humanoïde. Un examen minutieux (test de Fouille, DD 25) révélera tout de même de très légers motifs évoquant une femme armée d'une épée à la surface du pilier. Si un personnage réussit un test de Connaissances (architecture et ingénierie) (DD 12), il remarquera qu'elle n'a aucune utilité en terme de soutènement, dans le sens où elle ne supporte absolument pas le poids du plafond. Un examen attentif (test de Fouille, DD 15) ou avisé (test de Détection, DD 15) de son sommet montrera que la colonne n'est pas cimentée ni même adjacente au plafond. Les nains et autres créatures dotées du pouvoir de connaissance de la terre bénéficient d'un test de Fouille automatique lorsqu'ils passent à 3 mètres ou moins de la colonne, comme s'ils cherchaient activement quelque chose

Le changement de forme se fait au prix d'une action libre. La statue caryatide peut y avoir recours 1 fois par round.

Solidité (Ext). À l'instar d'un objet animé en pierre, une statue caryatide a une solidité de 8.



CRÉATION

Originellement conçues par des prêtres pour agir en qualité de gardiennes de leurs temples, les statues caryatides sont désormais crées et utilisées par de nombreux lanceurs de sorts dans le but de protéger toutes sortes d'objets et de lieux.

Le corps d'une statue caryatide est taillé dans un bloc de pierre d'un poids de 500 kilos au moins. Pour assembler le corps, il faut réussir un test d'Artisanat (sculpture) ou d'Artisanat (maçonnerie) contre un DD de 15.

NLS 10 ; Création de créature artificielle, niveau 10 de lanceur de sorts, *façonnage de la pierre, fusion dans la pierre, mission* et *statue* ; Prix 20 000 po ; Coût 19 535 po (dont 8 335 po pour l'*épée bâtarde* +2 et 1 200 po pour le corps) + 419 PX.

TERLEN

Créature magique (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), nage 18 m, vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +4/+7
Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : embuscade, étreinte, secouement
Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 3, Sag 11, Cha 7
Compétences : Discrétion +10, Natation +12, Perception auditive +5, Survie +3
Dons : Pistage, Vigilance
Environnement : terre ferme et milieux aquatiques (Carceres, Géhenne, Hadès)
Organisation sociale : solitaire ou banc (2-8)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 5–12 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Produit d'un environnement impitoyable, le terlen est un prédateur parfait capable de chasser dans les airs, sur terre et dans l'eau. Il est plus rapide dans l'eau que la plupart des autres créatures, mais ses facultés de vol restent modestes.

Les terlens ressemblent à de grands requins ailés. Leur gueule est particulièrement impressionnante et leurs crocs mortels, semblables à ceux de requins, poussent tout au long de leur existence. Ces monstres disposent d'un fantastique camouflage naturel. En effet, leur peau grise leur permet de se fondre dans leur environnement.

Bien qu'il s'agisse de prédateurs féroces, les terlens disposent d'un instinct de survie suffisant pour se tenir à l'écart des créatures les plus grandes et les plus puissantes qui arpentent parfois les plans extérieurs.

COMBAT

Monstres des plus voraces, les terlens ne ratent jamais une occasion de faire un bon repas. Chaque jour, ils parcourent de grandes distances mais n'en restent pas moins proches du sol en comparaison des autres grands prédateurs volants. Ils exploitent bien évidemment le feuillage pour surprendre leurs proies. Au combat, ils tendent des embuscades en suivant leur instinct et une fois leurs puissantes mâchoires refermées, ils broient leur malheureuse victime.

Souvent les terlens frappent avant de battre en retraite. En tant que chasseurs, ils savent pertinemment que leur meilleure chance de tuer est de frapper vite.

Embuscade (Ext). Chaque fois qu'un terlen réussit une attaque de charge contre un adversaire pris au dépourvu, il inflige deux fois plus de dégâts à l'aide de son attaque de morsure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le terlen doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut secouer son adversaire dans le même round.

Secouement (Ext). Un terlen qui parvient à user de son pouvoir d'étreinte contre un adversaire secoue celui-ci très violemment en tous sens. L'attaque inflige des dégâts de morsure à chaque round jusqu'à ce que la victime parvienne à se libérer ou meure (à moins que le monstre ne soit tué avant).

Compétences. Grâce à son camouflage naturel, le terlen bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

TERREUR DES TUNNELS

Aberration de taille TG
Dés de vie : 18d8+90 (171 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m
Classe d'armure : 18 (–2 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +13/+30
Attaque : tentacule (+20 corps à corps, 1d8+9)
Attaque à outrance : 2 tentacules (+20 corps à corps, 1d8+9)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : constriction suffocante (1d8+13), engloutissement, facultés psioniques
Particularités : camouflage, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +13, Vol +12
Caractéristiques : For 28, Dex 15, Con 20, Int 11, Sag 13, Cha 16
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +11, Discrétion +10, Escalade +17, Perception auditive +11,
Dons : Attaque en puissance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Déplacement silencieux), Talent (Discrétion), Vigilance, Vigueur surhumaine
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 15
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 19–32 DV (taille TG), 33–54 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Dans les entrailles de la terre, les terreurs des tunnels (également appelées vers rocheux) creusent de perfides dédales et fosses qui conduisent les aventuriers imprudents jusque dans leur gueule. Ces curieux prédateurs sont de lointains cousins des foreurs.

La terreur des tunnels ressemble à un gigantesque ver de roche évidé, le tout offrant l'apparence d'une épaisse peau tubulaire. Il possède deux tentacules plats, chacun positionné à l'une des extrémités de son corps. Au repos, ces tentacules sont déployés et se fondent dans le plafond ou les murs du tunnel Ce monstre est dénué de bouche, d'yeux et d'oreilles. Il use de facultés psioniques et de perception des vibrations pour interagir avec son environnement.


Terreur des tunnels

COMBAT

Les terreurs des tunnels surveillent en permanence leur repaire à l'aide de pouvoirs de divination. Quand une proie s'approche, elles utilisent leurs facultés psioniques pour améliorer leurs pouvoirs de combat, puis attendent le bon moment pour frapper.

Les créatures qui entrent dans l'espace occupé d'une terreur des tunnels sont soudainement englouties alors que le monstre se contracte autour de sa proie. Les victimes sont alors réduites en bouillie et absorbées dans la paroi de la créature Quand elle digère son repas, la terreur des tunnels tient ses ennemis à l'écart grâce à ses tentacules, se contentant généralement de déclencher des pièges visant à les enfermer ou à les ensevelir

Constriction suffocante (Ext). Une créature enveloppée subit 1d8+13 points de dégâts contondants, ne peut respirer et se met à suffoquer.

Enveloppement (Ext). La terreur des tunnels peut tenter d'envelopper une créature de taille G ou inférieure qui entre dans son espace occupé en remportant un test de lutte. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les créatures enveloppées sont enchevêtrées et subissent automatiquement les dégâts dus à la constriction suffocante (voir ci-dessus). Si le monstre assure sa prise, il est libre d'user de ses tentacules pour frapper d'autres cibles tout en

usant de constriction. Les attaques visant une terreur des tunnels qui use d'enveloppement infligent pour moitié des dégâts aux monstres, l'autre moitié étant subie par la victime prise au piège.

Facultés psioniques (Mag). *Endurance de l'ours, façonnage de la pierre, force de taureau, grâce féline, mur de pierre* (DD 18), *œil du mage, œil indiscret* et *télékinésie* (DD 18), à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme

Camouflage (Sur). Au repos, la terreur des tunnels se fond incroyablement dans les tunnels où elle vit, si bien qu'il faut réussir un test de Discrétion (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Les nains peuvent s'en remettre à la connaissance de la pierre pour la détecter.

Perception des vibrations (Ext). La terreur des tunnels est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Compétences. Les terreurs des tunnels bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.


Terreur guerrière

TERREUR GUERRIÈRE

Certains mercenaires ont tant de mal à se détacher de leur vie de guerrier qu'ils se relèvent d'entre les défunts pour poursuivre la lutte, parcourant les lieux où ils ont perdu la vie en quête d'ennemis à passer par le fil de l'épée.

Les terreurs guerrières conservent l'apparence qu'elles avaient de leur vivant, mais leur équipement tombe en lambeaux et elles semblent intangibles. Dans l'obscurité, leurs yeux brillent légèrement. Comme les membres d'un groupe sont généralement issus de la même compagnie de mercenaires, ils portent souvent le même insigne.

Les terreurs guerrières parlent les langues qui leur étaient connues de leur vivant. Certaines acceptent de parlementer avec des individus qu'elles considèrent comme leurs égaux au niveau militaire.

EXEMPLE DE TERREUR GUERRIÈRE

Dans cet exemple, la créature de base est un guerrier humain de niveau 5.

Terreur guerrière, guerrier humain de niveau 5
Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 5d12 (32 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +6 *cuirasse +1*, +3 *écu en acier +1*), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +5/+8
Attaque : *épée longue +1* (+10 corps à corps, 1d8+6 et affaiblissement temporaire de Force) ; ou *arbalète lourde +1* (+7 distance, 1d10+1)
Attaque à outrance : *épée longue +1* (+10 corps à corps, 1d8+6 et affaiblissement temporaire de Force) ; ou *arbalète lourde +1* (+7 distance, 1d10+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force
Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (10/magie et tranchant), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +7, Discrétion +5, Équitation +5, Escalade +3, Perception auditive +7, Saut +3
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance (S), Volonté de fer (S)
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, compagnie (2–8) ou escadron (11–20 plus 1 chef de niveau 6–9)
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Combat

La terreur guerrière use des techniques de combat qu'elle connaissait de son vivant.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Toute créature frappée par une terreur guerrière subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Mort-vivant. La terreur guerrière est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affectée par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, elle bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La terreur guerrière bénéficie de 2 DV supplémentaires quand on tente de la renvoyer, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral.

Possessions. Épée longue +1, arbalète lourde +1, cuirasse 1, écu en acier +1, cape de résistance +1, potion d'état gazeux.

Création de terreur guerrière

L'archétype acquis « terreur guerrière » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux doté de niveaux de guerrier (appelé ci-après « créature de base »).

La terreur guerrière conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d12

Attaques spéciales. Une terreur guerrière conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert la suivante.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Toute créature frappée par une terreur guerrière subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Particularités. Une terreur guerrière conserve toutes les particularités de la créature de base et acquiert la suivante

Réduction des dégâts (Sur). Le corps en apparence intangible d'une terreur guerrière est résistant, ce qui confère une réduction des dégâts (10/magie et tranchant) à la créature Malgré tout, ce monstre n'est pas intangible

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La terreur guerrière bénéficie de 2 DV supplémentaires quand on tente de la renvoyer, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral.

Caractéristiques. Comme la créature de base mais ne dispose pas de valeur de Constitution.

Compétences. La terreur guerrière bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Dons. Les terreurs guerrières acquièrent les dons Vigilance et Volonté de fer.

Environnement. Terre ferme et souterrains

Organisation sociale. Solitaire, compagnie (2–8) ou escadron (11–20 plus 1 chef ayant 1–4 niveaux de plus)

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Normal

Alignement. Généralement loyal mauvais.

Évolution possible. Par une classe de personnage

TÊTE RAMPANTE

Mort-vivant de taille TG
Dés de vie : 28d12 (182 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 12 (–2 taille, –2 Dex, +6 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +14/+32
Attaque : morsure (+23 corps à corps, 2d6+10/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+23 contact au corps à corps, 2d6+10/19–20) et 4 tentacules (+17 corps à corps, 1d8+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : cacophonie, constriction (1d8+5), étreinte, morsure vorpale, pouvoirs magiques
Particularités : absorption de tête, immunité contre l'électricité et le son, mort-vivant, réduction des dégâts (20/magie et perforant), résistance à la magie (31), vision lucide, vulnérabilité à l'eau



Tête rampante

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +20

Caractéristiques : For 30, Dex 7, Con , Int 20, Sag 19, Cha 25

Compétences : Art de la magie +38 (+40 pour déchiffrer des parchemins), Concentration +38, Connaissances (mystères) +36, Connaissances (religion) +36, Détection +35, Escalade +49, Fouille +36, Survie +4 (+6 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +38 (+40 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Efficacité des sorts accrue, Enchaînement, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Succession d'enchaînements

Environnement : souterrains et déserts

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 20

Trésor : normal, objets (x2)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 29–56 DV (taille TG), 57–84 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

La tête rampante est un terrifiant mort-vivant issu de la tête tranchée d'un géant.

Son corps est une tête de géant qui a pris des proportions gigantesques. Sa mâchoire est surdéveloppée et garnie de multiples dents aussi acérées que celles d'un requin. Une masse grouillante d'intestins, d'artères et de veines animés jaillit de la base de son cou, ce qui lui permet de ramper sur toutes les surfaces (autres que verticales) avec une grâce à la fois surprenante et déroutante. Le corps du monstre est orné de nombreuses têtes tranchées qu'il a avalées, chacune étant prise au piège dans une membrane située sous la surface de sa peau translucide.

Un nécromancien présomptueux, qui fut rapidement terrassé par sa création, conçut la première tête rampante, il y a de cela bien longtemps. Depuis, leur nombre a lentement augmenté dans les régions fréquentées par des géants et leurs cousins.

Une tête rampante parle le commun et le géant.

COMBAT

Une tête rampante use de ses sorts pour affaiblir ses adversaires avant d'entrer dans la mêlée pour finir le travail à l'aide de quelques coups de crocs et de tentacules. La plupart des spécimens de cette espèce prennent le temps de se constituer des repaires complexes remplis de pièges magiques et de gardiens morts-vivants.

Cacophonie (Sur). Quand ce monstre passe à l'attaque, toutes les têtes contenues dans son corps crient, hurlent et gémissent de douleur. Si le nombre de ces têtes s'élève à dix au moins, l'horrible bruit produit frappe les créatures alentour de terreur. Tous les individus présents dans un rayon de 18 mètres doivent donc réussir un jet de Volonté (DD 24) chaque round ou se recroqueviller sur eux-mêmes de terreur. Les victimes perdent leur bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) et ne peuvent entreprendre la moindre action. Elles subissent également un malus de –2 à la CA. Il s'agit d'un effet mental et de son.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle réussit un test de lutte contre un adversaire qu'elle a agrippé, la tête rampante écrase celui-ci, lui infligeant 1d8+5 points de dégâts contondants.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la tête rampante doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de son pouvoir de constriction.

Morsure vorpale (Ext). S'il réussit un coup critique à l'aide de son attaque de morsure, le monstre décapite son adversaire (du moins s'il a une tête). Certaines créatures, comme les golems et les morts-vivants autres que les vampires, ne sont pas affectées par la décapitation, mais la plupart des autres meurent instantanément.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts*, *blessure grave* (DD 20), *bouclier*, *communication avec les morts* (DD 20), *contrôle des morts-vivants* (DD 27), *mise à mort* (DD 19), *préservation des morts* et *terreur* (DD 21), à volonté ; *création de mort-vivant*, *création de mort-vivant dominant*, *doigt de mort* (DD 24) et *plainte d'outre-tombe* (DD 26), 3 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Une fois par round, la créature peut user d'un pouvoir magique à incantation rapide (action libre) en absorbant l'une des têtes qu'elle a emmagasinées (voir la description du don Pouvoir magique rapide, page 11). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Absorption de tête (Sur). Au prix d'une action libre, le monstre peut engloutir la tête d'une créature de taille G ou inférieure décapitée par son attaque de morsure vorpale. Au round suivant, la tête de la victime rejoint les autres dans le corps de la créature. Cette dernière peut en stocker un nombre égal à ses dés de vie. Ensuite, elle peut absorber l'une d'elles (action libre, une tête par round maximum) pour user d'un pouvoir à incantation rapide, pour se soigner (comme si elle était la cible d'un sort de *mise à mal*) ou pour s'octroyer un bonus d'altération de +6 à l'une de ses valeurs de caractéristique pendant 1 heure. Une tête rampante croisée en guise de rencontre aléatoire possède 1d4+10 têtes.

Mort-vivant. La tête rampante est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. N'est pas affectée par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, elle bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Vision lucide (Sur). Une tête rampante voit comme si elle bénéficiait d'un sort de *vision lucide* en permanence.

Vulnérabilité à l'eau (Ext). L'eau affecte la tête rampante comme l'acide ronge la plupart des créatures. L'eau inflige donc 1d6 points de dégâts à la créature par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale, auquel cas le monstre subit 10d6 points de dégâts par round. Une attaque portée à l'aide d'eau, comme une fiole lancée ou un sort de *création d'eau*, compte comme 1 round d'exposition.

Compétences. Une tête rampante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

TI-KHANA

Fruit d'expériences et de croisements, le ti-khana est un sorte d'hybride psionique de reptile ou de créature magique et de manipulations yuan-tis.

EXEMPLE DE TI-KHANA

Dans cet exemple, la créature de base est un deinonychus.



Deinonychus ti-khana

Deinonychus ti-khana
Créature magique (animal altéré) de taille G
Dés de vie : 4d8+16 (34 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +4/+12
Attaque : griffes postérieures (+7 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : griffes postérieures (+7 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes antérieures (+2 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+2 corps à corps, 2d4+2 plus venin)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : bond, facultés psioniques, venin
Particularités : odorat, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 19, Int 4, Sag 12, Cha 10
Compétences : Détection +10, Discrétion +9, Perception auditive +10, Saut +14, Survie +10*
Dons : Course, Pistage
Environnement : forêts chaudes et souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–6)
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 5–8 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le deinonychus ti-khana ressemble à ses ancêtres. En effet, c'est une sorte de lézard qui marche sur ses deux membres postérieurs. Son corps est légèrement plus long que celui d'un deinonychus normal puisqu'il fait près de 4,20 mètres de long. Il mesure 2,40 mètres de haut et pèse environ 450 kilos. Sa peau est recouverte d'épaisses écailles colorées et deux longs crocs se distinguent parmi ses autres dents.

COMBAT

Le deinonychus ti-khana saute sur sa proie et la déchiquette à l'aide de ses griffes postérieures (regroupées en une seule et même attaque) avant de la frapper à l'aide de ses griffes antérieures et de la mordre, lui inoculant au passage un venin toxique.

Bond (Ext). Lorsqu'un deinonychus ti-khana charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

Facultés psioniques (Mag). Le deinonychus ti-khana peut reproduire les effets suivants à volonté :

Aversion. Le deinonychus ti-khana crée un effet de coercition qui vise un ennemi situé dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être prise d'aversion pour les serpents pendant 10 minutes. Le sujet doit donc se tenir à 6 mètres au moins de tout serpent, yuan-ti ou créature ti-khana, que l'objet de sa répugnance soit mort ou vif. S'il se trouve à moins de 6 mètres de la créature, il s'en éloigne aussitôt. La victime peut tenter de vaincre son appréhension en réussissant un autre jet de Vigueur (DD 17), mais cela ne l'empêchera pas de souffrir d'une profonde anxiété. Celle-ci provoque un malus de –4 en Dextérité jusqu'à ce que l'effet disparaisse ou que le sujet se trouve à plus de 6 mètres du serpent. Pour le reste, cette faculté fonctionne sur le même principe que le sort *aversion* (niveau 16 de lanceur de sorts).

Détection du poison. Semblable au sort du même nom (niveau 6 de lanceur de sorts).

Transformation. Le monstre peut adopter la forme d'un serpent venimeux de taille TP à G (voir le *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts). Sous forme de serpent venimeux, le deinonychus ti-khana utilise le venin de son choix, celui du serpent ou le sien.

Venin (Ext). Le deinonychus ti-khana inocule son venin (jet de Vigueur, DD 16, annule) par le biais de son attaque de morsure. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Odorat (Ext). Un deinonychus ti-khana peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Compétences. Le deinonychus bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Perception auditive, Saut et Survie.

* Le bonus aux tests de Survie passe à +12 quand il suit une piste à l'odeur.

CRÉATION DE TI-KHANA

L'archétype hérité « ti-khana » peut être ajouté à n'importe quel lézard, dinosaure, serpent, ou animal ou créature magique reptilien (appelé ci-après « créature de base »).

Le ti-khana conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement créature magique. La taille ne change pas.

Classe d'armure. L'armure naturelle augmente de +4.

Attaques. En qualité de créature magique, un ti-khana a un bonus de base à l'attaque égal au nombre de ses dés de vie. Si la créature de base est dépourvue d'attaque de morsure, elle en acquiert une.

Dégâts. Si la créature de base n'a pas d'attaque de morsure, utilisez la valeur de dégâts relative à sa taille (voir table ci-dessous). Si elle en a, utilisez la valeur donnée dans la table ou celle de la créature de base (en choisissant la plus élevée). En plus des dégâts habituels, la morsure d'un ti-khana inocule un venin.

Taille	Dégâts de morsure
Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	2d4
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
Colossale	4d6

Attaques spéciales. Une créature ti-khana acquiert les attaques spéciales suivantes :

Facultés psioniques (Mag). Le ti-khana peut reproduire les effets suivants à volonté.

Aversion. Le ti-khana crée un effet de coercition qui vise un ennemi situé dans un rayon de 9 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être prise d'aversion pour les serpents pendant 10 minutes. Le sujet doit donc se tenir à 6 mètres au moins de tout serpent, yuan-ti ou créature ti-khana, que l'objet de sa répugnance soit mort ou vif. S'il se trouve à moins de 6 mètres de la créature, il s'en éloigne aussitôt. La victime peut tenter de vaincre son appréhension en réussissant un autre jet de Vigueur (DD 17), mais cela ne l'empêchera pas de souffrir d'une profonde anxiété. Celle-ci provoque un malus de –4 en Dextérité jusqu'à ce que l'effet disparaisse ou que le sujet se trouve à plus de 6 mètres du serpent. Pour le reste, cette faculté fonctionne sur le même principe que le sort *aversion* (niveau 16 de lanceur de sorts).

Détection du poison. Semblable au sort du même nom (niveau 6 de lanceur de sorts).

Transformation. Le monstre peut adopter la forme d'un serpent venimeux de taille TP à G (voir le *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts). Sous forme de serpent venimeux, le ti-khana utilise le venin de son choix, celui du serpent ou le sien.

Venin (Ext). Le ti-khana inocule son venin (jet de Vigueur, DD 10 + 1/2 DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution, annule) par le biais de son attaque de morsure. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Particularités. Les ti-khana ont une résistance à la magie égale à 13 + facteur de puissance de la créature de base.

Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base à l'aide des modificateurs suivants : Dex +2, Int +2.

Compétences. Une créature ti-khana a un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Intelligence) x (DV + 3).

Environnement. Forêts chaudes et souterrains.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours chaotique mauvais.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +4.

TISSEUR D'OMBRE

Aberration (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (49 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 26 (+4 Dex, +8 naturelle, +4 parade), contact 18, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : tentacule (+10 corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+3) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+3 plus affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec les tentacules)

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, étreinte, filaments d'ombre, pouvoirs magiques

Particularités : armure d'ombre, guérison accélérée (3), réduction des dégâts (5/magie), régénération des tentacules, résistance au froid (10), résistance à la magie (16), téléportation par les ombres, vision à 360°, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière du soleil

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +9

Caractéristiques : For 17, Dex 18, Con 12, Int 15, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +7, Déplacement silencieux +11, Détection +10, Discrétion +21, Escalade +18, Fouille +9, Perception auditive +10

Dons : Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Vigilance

Environnement : terre ferme (plan de l'Ombre)

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 10–15 DV (taille M), 16–27 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Les tisseurs d'ombre sont des êtres sinistres et étranges originaires du plan de l'Ombre. Ils ont compris que le plan Matériel est un bien meilleur terrain de chasse que leur plan d'origine. Toutefois, en tant que nouveaux venus, les tisseurs d'ombre cherchent à en apprendre davantage au sujet du plan Matériel et de la puissance des créatures qui y résident, histoire de voir qu'elles sont leurs chances d'en prendre le contrôle.

Peu de créatures qui ont déjà vu un tisseur d'ombre ont réellement saisi son apparence et ses traits. En effet, chacun est enveloppé dans une chape d'ombres surnaturelles et grouillantes. Ainsi, il faut littéralement s'enfoncer dans les ténèbres pour trouver le monstre. Au centre de la dépression, l'explorateur un peu trop curieux découvrira une forme arachnide entourée d'ombres mouvantes protectrices.

La véritable apparence d'un tisseur d'ombre évoque celle d'une araignée. Son corps charnu est recouvert d'une peau grise et divisé en deux parties, chacune dotée de quatre tentacules. Des grappes d'yeux d'araignée recouvrent tous les flancs de la partie antérieure, alors que la seconde est équipée d'une gueule pourvue de tentacules. Le tisseur d'ombre marche habituellement sur ses huit tentacules, mais sa partie antérieure peut se redresser, ce qui libère alors quatre tentacules dont il peut se servir pour attaquer ou manipuler des objets.

Les tisseurs d'ombre parlent le commun, l'abyssale et l'infernal.


Tisseur d'ombre

COMBAT

Ce monstre compte avant tout sur sa faculté à recouvrir le champ de bataille d'un voile de ténèbres. Capable de voir au travers des ombres ainsi créées, le tisseur préfèrent rester dissimulé et attirer sa proie en usant de *suggestion*. Si celle-ci refuse de pénétrer au sein des filaments d'ombre, le monstre use alors de *ténèbres* et de *confusion* pour la rendre hésitante et avancer dans sa direction, la recouvrant finalement à l'aide de l'obscurité produite. Quand une créature se trouve tout près du centre de l'effet, le tisseur d'ombre se redresse et la frappe à l'aide de ses quatre tentacules antérieurs, tout cela dans l'espoir de la piéger et d'absorber sa force.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Toute créature mordue par un tisseur d'ombre subit un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force (ou 4d4 sur un coup critique). Ce monstre « dévore » sa victime en absorbant sa force.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tisseur d'ombre doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et mord automatiquement la victime, lui infligeant 1d6+3 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force.

Filaments d'ombre (Sur). Le monstre peut créer une sorte de toile d'ombre surnaturelle et partiellement solide. Il la tisse à volonté, en est le point d'origine et elle s'étend sur une étendue de 18 mètres. À l'inverse de ses ennemis, le tisseur d'ombre n'a aucun problème pour voir au travers des filaments ainsi créés. L'ombre confère un camouflage entre plus de 1,50 mètre et 6 mètres. Par exemple, une créature située au sein des filaments et à 3 mètres d'une autre bénéficiera d'un camouflage. Si plus de 6 mètres les séparent, le camouflage est total. Une créature présente au sein des filaments ne bénéficie d'aucun camouflage contre une autre située dans un rayon de 1,50 mètre. Les créatures dotées de la vision dans le noir sont également sujettes à cet effet. Du reste, les filaments confondent même la vision aveugle. Cependant, *vison lucide* permet d'y voir normalement.

Les créatures qui entrent dans la zone d'effet peuvent se déplacer librement en direction du monstre. Par contre, si elles manifestent le souhait de s'en éloigner, les filaments quasi solides leur opposent une certaine résistance. Il leur faut alors réussir un test de Force ou d'Évasion, sachant qu'elles parviennent à s'éloigner du monstre de 1,50 mètre tous les 5 points obtenus au dessus du DD, qui est fixé à 10. Quand une créature est adjacente (c'est-à-dire dans un rayon de 1,50 mètre) au tisseur d'ombre, elle peut se déplacer librement tant qu'elle reste dans une case adjacente.

Enfin, les individus protégés par un sort de *liberté de mouvement* sont immunisés contre les effets contraignants des filaments.

Le tisseur d'ombre peut se déplacer comme il le souhaite en compagnie de sa chape de filaments. Les créatures ne sont pas affectées par le déplacement à proprement parler, mais n'oubliez pas cela peut changer la direction dans laquelle il se trouve.

Les victimes n'ont pas besoin de savoir dans quelle direction se trouve le monstre. Elles la ressentent tout simplement quand elles s'éloignent de lui, auquel cas les filaments tentent de leur barrer le chemin. Quand une créature bénéficiant de *liberté de mouvement* tente d'avancer malgré la pression exercée par les filaments, le tisseur sait immédiatement où elle se trouve, même s'il ne la voit pas (en raison d'un sort d'*invisibilité*, par exemple).

Un tisseur d'ombre est immunisé contre les filaments de ses semblables et voit parfaitement en leur sein.

Pouvoirs magiques. *Confusion* (DD 17), *don des langues*, *suggestion* (DD 16), *ténèbres* et *toile d'araignée* (DD 15), 3 fois/jour ; *traversée des ombres* (DD 18), 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Armure d'ombre (Sur). Le monstre est enveloppé dans un linceul d'ombres à moitié solides qui lui confèrent un bonus de parade de +4 à la CA et un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion (inclus dans le profil ci-dessus). Cette armure n'offre pas de camouflage et ne permet pas à elle seule de fournir les ombres nécessaires à la bonne utilisation du pouvoir téléportation par les ombres. En outre, elle disparaît au sein d'une *zone d'antimagie*, mais réapparaît dès que le monstre en sort.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le tisseur d'ombre récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. Ce pouvoir ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'il ne permet de les ressouder.

Régénération des tentacules (Ext). Les adversaires du tisseur d'ombre peuvent attaquer les tentacules du monstre qui retiennent l'une de ses victimes. Chaque tentacule a une CA de 27 (contact 19) et peut encaisser 20 points de dégâts. La perte de l'un d'eux ne blesse pas la créature (les dégâts ne s'appliquent pas à ses points de vie globaux). Enfin, chaque membre perdu repousse en 24 heures.

Téléportation par les ombres (Sur). Un tisseur d'ombre peut se déplacer d'une zone d'ombre à une autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Le monstre doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut réaliser plusieurs sauts par jour, tant que la distance totale ainsi couverte ne dépasse pas 96 mètres, le coût de chacun devant être un arrondi à un multiple de 3 mètres. Par exemple, si le monstre se déplace de 10,50 mètres par ce biais, cela lui coûte 12 mètres sur les 96 qui lui sont alloués quotidiennement.

Un tisseur situé au sein de ses filaments bénéficie toujours de l'ombre nécessaire pour effectuer un saut, à moins qu'il ne se trouve dans un rayon de 1,50 mètre d'une source de lumière aussi vive que celle produite par un sort de *lumière du jour*.

Vision à 360° (Ext). Les tisseurs d'ombre voient dans toutes les directions à la fois. Ils bénéficient donc d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il est impossible de les prendre en tenaille.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). En plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*, les tisseurs d'ombre sont victimes d'un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et jets de dégâts. Dans ces conditions, ils ne jouissent plus de leur pouvoir de guérison accélérée.

Les filaments d'ombre de la créature lui confèrent un camouflage total à l'égard de la lumière diffusée à l'extérieur de la zone d'effet. En outre, les sources de lumière magique présentes au sein des filaments doivent se situer dans un rayon de 1,50 mètre du tisseur pour l'affecter en raison du camouflage dont il bénéficie.

Compétences. Un tisseur d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

LA SOCIÉTÉ DES TISSEURS D'OMBRE

Les tisseurs d'ombres sont des créatures de nature solitaire, mais ils s'entourent souvent de prédateurs dangereux, des « animaux de compagnie » en quelque sorte. Quand un tisseur absorbe toute la force d'une créature (valeur de Force réduite à 0 et victime sans défense), il prend souvent le temps de l'emmener et cherche un gros carnivore ou une tribu de monstres maléfiques susceptibles de dévorer sa prise. Ensuite, il piège les prédateurs dans ses filaments, les obligeant ainsi à s'approcher de lui. Il leur offre alors sa proie encore vivante et recule, leur permettant de se nourrir de l'adversaire considérablement affaibli. Le tisseur répète cette opération à plusieurs reprises jusqu'à ce que le prédateur compte sur lui et le considère comme un allié. Souvent, les pouvoirs de *don des langues* et de *suggestion* du tisseur l'aident à renforcer cette relation. Ainsi, les repaires des tisseurs sont souvent gardés par de telles créatures. Du reste, il n'est pas rare qu'une tribu de prédateurs, comme des trolls, en vienne à vénérer un tisseur et l'aide à exaucer ses rêves de domination du monde.

ULGURSTASTE

Mort-vivant de taille Gig
Dés de vie : 17d12 (110 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 17 (–4 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +8/+29
Attaque : morsure (+13 corps à corps, 3d6+13)
Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 3d6+13)
Espace occupé/allonge : 6 m/6 m
Attaques spéciales : acide nécromantique, engloutissement, étreinte, rejetons squelettes, souffle, tentacules
Particularités : immunité contre l'acide et le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (10/magie et perforant), résistance à la magie (21)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +13
Caractéristiques : For 28, Dex 15, Con —, Int 18, Sag 16, Cha 19

Compétences : Connaissances (quatre au choix) +24, Détection +23, Fouille +24, Intimidation +24, Perception auditive +23
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire (1 plus 12 32 squelettes de tailles variées)
Facteur de puissance : 11
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 18–51 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

La première ulgurstaste fut créée il y a de cela bien longtemps par un puissant prêtre maléfique, Kyuss, qui acquit le statut de demi-dieu. L'ulgurstaste ressemble à un gigantesque asticot jaune pâle. Deux rangées de dizaines de pattes charnues et rudimentaires dotées d'ergots lui procurent un moyen de locomotion des plus efficaces. Sa tête est parsemée de dizaines d'yeux humanoïdes, sous lesquels bave une gueule remplie de dents crochues. Son corps est recouvert de millions de pores distendus qui suintent en permanence d'un mucus nauséabond. Cette horreur dégage une puanteur écœurante de fleurs pourries et de lait aigre.

Selon certaines notes datant de l'époque de Kyuss, le processus de création d'une ulgurstaste est long et dangereux. La créature nouvellement formée a une Intelligence de 1 et peut créer de nouveaux squelettes. Elle obéit aux ordres oraux de son créateur et réfléchit d'elle-même lorsque son Intelligence arrive à 10.

La seule chose à laquelle Kyuss ne songea pas était le fait qu'une ulgurstaste conservait une partie des souvenirs des créatures qu'elle dévorait. Ainsi, plus elle mangeait, plus elle était intelligente. Lorsque Kyuss disparut, la plupart de ses ulgurstastes étaient au moins aussi intelligentes que des goules. Sachant qu'elles allaient être pourchassées et anéanties par les ennemis restants de Kyuss, les ulgurstastes décidèrent de se retirer dans les régions les plus sauvages du monde. Malgré cela, la plupart furent retrouvées et massacrées dans les années qui suivirent, jusqu'à ce qu'il n'en restât plus qu'une poignée dans la faille aux Vers. Récemment, une ou deux ulgurstastes auraient refait surface dans une région isolée située loin de la faille (dans le Pomarj ou la Marche aux Ossements) et les habitants les vénèrent tels des dieux.

Ulgurstaste

L'ulgurstaste est un être solitaire qui n'a ni le désir ni le besoin de s'entourer des siens. Du reste, quand deux de ces monstruosités se croisent, elles prennent soin de s'éviter.

Ces créatures ayant été conçues par le biais d'une puissante magie de nécromancie, elles sont incapables de se reproduire et n'ont besoin ni de respirer ni de manger. Jadis, elles avaient pour instruction de transformer les vivants en squelettes, mais au fil du temps, elles ont ressenti le besoin de devenir plus intelligentes. En règle générale, tous les mille squelettes créés, une ulgurstaste glane suffisamment de pensées et de souvenirs pour gagner 1 point d'Intelligence. D'ailleurs, il est probable qu'existe au fin fond de la faille aux Vers une ulgurstaste dont l'intelligence dépasse de loin celle de ses congénères. Enfin, peut-être les monstres les plus intelligents maîtrisent-ils l'école de Nécromancie.

Les ulgurstastes comprennent le commun, mais elles ne le parlent pas.

COMBAT

Au fil des siècles, les ulgurstastes sont devenues de plus en plus intelligentes et se comportent donc en conséquence. Ce monstre attaque en portant des coups de mâchoire dont la portée est de 6 mètres.

Acide nécromantique (Sur). Une créature engloutie par ce monstre a de gros soucis à se faire. En effet, l'ulgurstaste se nourrit de la vie et transforme ses victimes en squelettes animés qu'elle peut par la suite régurgiter. Toute victime engloutie subit une diminution permanente de 1d8 points de Constitution par round en raison de l'action de l'acide nécromantique qui circule dans les entrailles du monstre. Lorsque le sujet décède, ses restes sont imprégnés d'acide et transformés en squelette animé qui reste en sommeil jusqu'à ce que l'ulgurstaste le vomisse.

Engloutissement (Ext). Si l'ulgurstaste commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte ci-dessous), elle peut tenter un nouveau test de lutte. En cas de succès, elle engloutit sa proie. La taille de l'adversaire doit être inférieure à la sienne d'une catégorie au moins. Une fois dans le ventre du monstre, la victime subit les dégâts dus à l'action de l'acide nécromantique (voir ci-dessus). Si elle remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, ou elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 14). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de l'ulgurstaste se contractent

aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac du monstre peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M ou 128 de taille P ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ulgurstaste doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Rejetons squelettes (Sur). Au prix d'une action complexe, l'ulgurstaste est capable de régurgiter des squelettes en sommeil. Elle en abrite généralement 2d4 de tailles diverses. Ces morts-vivants obéissent aux ordres mentaux du monstre et sont opérationnels dès le round qui suit les vomissements. Une fois régurgités, ces squelettes sont recouverts d'acide nécromantique pendant 1d6 rounds. En plus des dégâts habituels, ils infligent une diminution permanente de 1 point de Constitution chaque fois qu'ils frappent avec succès. Une ulgurstaste est toujours accompagnée de rejetons squelettes.

Souffle (Sur). En cas d'urgence, l'ulgurstaste est capable de régurgiter le contenu de son estomac. Cet effet prend la forme d'un cône d'acide nécromantique de 18 mètres de long. Les créatures situées dans la zone doivent alors réussir un jet de Réflexes (DD 18) sous peine de subir une diminution permanente de 3d6 points de Constitution. En cas de succès, elles ne subissent qu'un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les individus tués par ce pouvoir sont animés dans le round qui suit sous la forme de squelettes placés sous le contrôle du monstre. Les squelettes en sommeil présents dans les intestins du monstre (voir ci-dessous) sont également régurgités. Ces morts-vivants sont animés sur-le-champ et attaque tout ce qui se trouve dans leur champ de vision, à l'exception de l'ulgurstaste. Le monstre ne peut ainsi vomir que 1 fois par jour. Les créatures englouties durant cette période ne subissent pas de diminution permanente de Constitution. Enfin, une ulgurstaste qui n'est plus capable de souffler tente généralement de battre en retraite jusqu'à reconstituer sa réserve d'acide.

Tentacules (Ext). Les millions de pores qui recouvrent le corps de l'ulgurstaste lui procurent une protection mortelle. En effet, chacun renferme un tentacule de l'épaisseur d'un cheveu de 12 mètres de long. Quand la créature est courroucée, ces tentacules sont à leur longueur maximale et fouettent furieusement tout ce qui se présente à eux. Cette tempête d'appendices immunise le monstre contre les armes à distance non magiques de taille P (comme les flèches) et inflige 1d12 points de dégâts tranchants par round aux créatures situées dans un rayon de 12 mètres de l'ulgurstaste. Les créatures présentes dans la zone subissent également un malus de –2 aux jets d'attaque.

Mort-vivant. L'ulgurstaste est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Elle n'est pas affectée par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, elle bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

VARECH TUEUR

Varech tueur

Plante (aquatique) de taille G
Dés de vie : 11d8+33 (82 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 18 m
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +8/+17
Attaque : tentacule (+13 corps à corps, 1d8+5/19–20)
Attaque à outrance : 4 tentacules (+13 corps à corps, 1d8+5/19–20)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : étreinte, pouvoirs magiques
Particularités : camouflage, immunités, plante, régénération (4), résistance au feu (20), vision aveugle (30 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +3
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 11, Cha 12
Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +3, Escalade +9, Natation +16
Dons : Arme de prédilection (tentacule), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule)
Environnement : milieux aquatiques et côtes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 12–15 DV (taille G), 16–33 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :



Les varechs tueurs sont les assassins des récifs. Ils se tapissent dans les hauts-fonds obscurs, dans les récifs coralliens et parmi les algues, attendant qu'une proie croise leur position. Ayant l'art de s'installer près des voies maritimes et des eaux côtières fréquentées, ils constituent un véritable fléau pour les créatures vivant à proximité de leur territoire.

Ce monstre ressemble à un vaste entrelacs de varech de la forme d'une méduse. Il mesure 2,70 mètres de long pour un diamètre allant de 1,20 à 1,50 mètre. Sa teinte varie selon les couleurs naturelles que présente son environnement.

Le varech tueur surveille une même zone pendant des journées entières, attendant patiemment qu'une proie de bonne taille passe non loin. En restant immobile, le monstre peut s'installer près d'un récif ou parmi les algues sans provoquer la fuite des formes de vie les plus petites, ce qui procure un sentiment de sécurité alentour.

COMBAT

L'apparence naturelle des varechs tueurs explique qu'on les remarque rarement avant qu'ils ne passent à l'attaque. Souvent, ils entament un combat en usant de leur pouvoir de *confusion* contre un adversaire avant de s'avancer pour en agripper d'autres. Ils ont quelques connaissances en matière de magie et sont même capables de dissiper les sorts. Une fois leur cible agrippée, ils ont généralement recours à leur pouvoir de *dissipation de la magie* pour annuler ses protections magiques (comme *respiration aquatique*), la tuant ainsi en la noyant.

On peut appeler un varech tueur en jetant *convocation d'alliés naturels VII*.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le varech tueur doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et inflige automatiquement des dégâts de tentacule.

Pouvoirs magiques. *Dissipation de la magie* et *enchevêtrement* (DD 12), 3 fois/jour ; *confusion* (DD 15) et *déplacement*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Camouflage (Ext). Le varech tueur peut changer de couleur pour se fondre dans son environnement, bénéficiant alors d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion.

Immunités (Ext). Le varech tueur est immunisé contre les dégâts de froid et les dégâts contondants.

Plante. Immunisé contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Le varech tueur possède la vision nocturne.

Régénération (Ext). L'acide inflige des dégâts normaux au varech tueur. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, il ne regagne pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Vision aveugle (Ext). Le varech tueur n'est pas aveugle, mais il manœuvre et combat aussi bien qu'une créature qui voit, notamment parce qu'il exploite un sonar semblable à celui dont sont dotées les chauves-souris. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 30 mètres. Le varech tueur n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir. Un sort de *silence* annule ce pouvoir et oblige le monstre à compter sur sa vision (qui est aussi bonne que celle d'un humain).

Compétences. En raison de leur nature sournoise, les varechs tueurs bénéficient d'un bonus racial de +6 aux tests de Déplacement silencieux. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à réaliser une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, ils peuvent toujours faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou menacés.

VARRANGOIN

Les varrangoins sont d'immondes habitants des Abysses. Rusés, maléfiques et très territoriaux, ces créatures ailées forment des communautés dans des cavernes sombres, à l'abri de toute source de lumière.

Les varrangoins ressemblent à des chauves-souris de taille humaine dotées d'un corps émacié et d'un visage démoniaque semblable à celui d'un squelette. Ils disposent d'ailes en lambeaux et d'une longue queue barbelée. La couleur de leur peau va du gris foncé au noir et leur corps est dépourvu de poils.

Souvent, leurs communautés louent leurs services de mercenaires aux habitants des Abysses voire d'autres plans. Leurs volées se développent à une vitesse prodigieuse quand aucun prédateur ne les menace. Leur nombre dépasse alors la centaine et leur territoire s'étend sur plusieurs kilomètres carrés.

Les varrangoins parlent leur propre langue et en connaissent parfois d'autres.

COMBAT

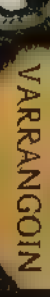
Les varrangoins choisissent les combats qu'ils mènent avec soin et préfèrent s'en prendre aux créatures plus faibles qu'eux. En général, les varrangoins profanes tentent de prendre le commandement des volées anarchiques, mais sans grand succès. Les varrangoins mineurs sont poussés de l'avant par les varrangoins les plus puissants qui souhaitent minimiser les risques. Les enragés aiment la sensation que leur procurent leurs griffes s'enfonçant dans la chair de leurs adversaires et ils suivent de près les varrangoins mineurs, soutenus par les profanes. En général, vue la nature chaotique de la société varrangoine, aucun individu ne parvient à mener mes volées et communautés pendant bien longtemps.

La tactique préférée des profanes consiste à user d'illusions pour rendre les volées deux à trois fois plus imposantes, semant le chaos dans les rangs de leurs adversaires qui tentent de faire la différence entre les vrais et les faux varrangoins.

Traits des varrangoins (Ext). Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les varrangoins pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée. Ils bénéficient d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

VARRANGOIN PROFANE

Créature magique (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 8d10+16 (60 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne



Varrangoins

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +8/+9
Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+1), morsure (+7 corps à corps, 1d6) et dard caudal (+7 corps à corps, 1d4 plus venin)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, venin
Particularités : immunité contre les sorts, réduction des dégâts (10/fer), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), traits des varrangoins, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +3
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 15, Int 17, Sag 13, Cha 12
Compétences : Art de la magie +16, Concentration +13 Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Déplacement silencieux +9, Discrétion +8
Dons : Attaques multiples (S), Création de baguettes magiques (S), École renforcée (Évocation), École renforcée (Illusion), Écriture de parchemins (S), Magie de guerre
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou volée (2–6)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 9–10 DV (taille M), 11–16 DV (taille G) ; ou par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Quand les chaotiques volées de varrangoins disposent de chefs, ces derniers sont généralement issus de l'espèce profane. Les varrangoins profanes sont tout aussi cruels que les autres représentants de leur race, mais ils comptent davantage sur la magie que sur la force brute.

Les varrangoins profanes ont une épaisse peau noire, de petits yeux blancs luisants et de longs membres décharnés. Ils font près de 1,80 mètre de haut pour une envergure de 3,60 mètres. Leurs longues oreilles pointues rappellent celles de chauves-souris, mais leurs griffes et leurs dents sont minuscules comparées à celles de leurs cousins les plus physiques.

Les varrangoins profanes étudient de puissants mystères sur le modèle des magiciens. Ils protègent jalousement leurs connaissances et leur grimoires ne sont transmis qu'à une poignée de représentants prometteurs de la race (encore faut-il qu'ils fassent preuve d'une soumission complète envers leurs anciens)

Les varrangoins profanes parlent leur propre langue, l'abyssal, le commun et le commun des Profondeurs.

Combat

Les varrangoins profanes sont rarement seuls. Quand ils sortent de leurs cavernes, ils sont presque toujours accompagnés de plusieurs varrangoins mineurs et de quelques enragés. Au combat, ils envoient leurs sbires au corps à corps et utilisent leurs sorts à distance respectable. Ils privilégient par-dessus tout les illusions et les évocations, car ces sorts ont généralement un impact direct sur le cours de l'affrontement. Ils préparent rarement des sorts qui augmentent l'efficacité martiale des

leurs. En général, ils gardent sous le coude un sort visant à fuir, comme *repli expéditif* ou *porte dimensionnelle*.

Pouvoirs magiques. *Dissipation de la magie*, 2 fois/jour ; *image miroir, métamorphose, métamorphose funeste* (DD 16), *œil du mage* et *pétrification* (DD 17), 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Un varrangoin profane lance des sorts comme un magicien de niveau 9.

Exemple de sorts connus (4/5/5/4/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, 15 + niveau du sort pour les évocations et les illusions) : 0 — *détection de la magie* (x2), *illumination, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, couleurs dansantes, décharge électrique, projectile magique* (x2) ; 2e — *flou, image miroir, sphère de feu* (x2), *ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, boule de feu* (x2), *image accomplie* ; 4e — *porte dimensionnelle, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid*.

Venin (Ext). Le varrangoin profane inocule son venin (jet de Vigueur, DD 16, annule) par le biais de son attaque de dard. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre les sorts (Sur). Les varrangoins profanes ignorent les effets des sorts et pouvoirs magiques de 3e niveau ou moins, comme si leur adversaire n'avait pas réussi à passer outre leur résistance à la magie. Ils peuvent activer ou désactiver ce pouvoir au prix d'une action libre.

Personnages varrangoins profanes

La classe de prédilection des varrangoins profanes est le magicien. Ceux qui prennent des niveaux de magicien les ajoutent à leurs facultés de lanceur de sorts naturelles (niveau 9). Par exemple, un magicien varrangoin profane de niveau 1 lance des sorts comme un magicien de niveau 10. Ses sauvegardes, sorts par jour et sorts inscrits dans son grimoire augmentent alors en conséquence, tout comme son bonus de base à l'attaque.

VARRANGOIN ENRAGÉ

Créature magique (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 8d10+16 (60 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)
Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +8/+12
Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+4), morsure (+10 corps à corps, 1d6+2) et dard caudal (+10 corps à corps, 1d4+2 plus venin)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : éventration (2d6+4), pouvoirs magiques, rage, venin
Particularités : action supplémentaire, esquive instinctive, immunité contre les effets mentaux, réduction des dégâts (10/fer), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), traits des varrangoins, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 14, Int 13, Sag 11, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +5, Discrétion +13, Perception auditive +6
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture (S)
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou volée (2–6)
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 9–10 DV (taille M), 11–16 DV (taille G) ; ou par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Les varrangoins enragés sont l'équivalent des troupes de choc. Lunatiques, ces monstres sont cruels et arrogants. La joie qu'il puise des tourments de leurs cousins mineurs n'est transcendée que par l'excitation du combat.

Légèrement plus grands que les varrangoins mineurs, les enragés sont également plus musclés. Leur cuir noir et dur recouvre d'épaisses couches de muscles noueux. Les enragés mesurent entre 1,80 et 2,10 mètres de long pour une envergure de 3,60 à 4,20 mètres. Leurs oreilles pointues sont plus petites et situées plus en amont de leur crâne que celles des autres espèces de varrangoins. En outre, leurs griffes sont beaucoup plus imposantes que celles des autres variétés.

Les varrangoins enragés adorent plonger leurs lourdes griffes dans le corps de leurs adversaires afin de les emmener dans les airs avant de les lâcher depuis une bonne hauteur. Leur cruauté ne connaît aucune limite et ils se délectent de la terreur qu'inspire leur seule présence.

Les varrangoins enragés parlent leur propre langue et l'abyssal. Certains parlent le commun des Profondeurs, voire le commun.

Combat

Un varrangoin enragé débute tout combat en usant de son pouvoir de *dissipation de la magie*. Il entre ensuite dans une rage folle et charge depuis les airs dans l'espoir de frapper un ennemi pris au dépourvu de son dard. Dans les rounds qui suivent, il déclenche son pouvoir de *terreur*, puis attaque ses adversaires à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

Éventration (Ext). Si le varrangoin réussit deux attaques de griffes contre un adversaire au cours du même round, il lui inflige terribles blessures, occasionnant automatiquement 2d4+6 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Dissipation de la magie* et *terreur* (DD 14), 2 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Rage (Ext). Trois fois par jour, un varrangoin enragé peut être pris d'une rage, semblable à la rage de berserker d'un barbare. Sept rounds durant, il bénéficie d'un bonus de +4 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. Tant que dure cette rage, il faut appliquer les changements suivants : DV 8d10+32 (76 pv) ; CA 18, contact 10, pris au dépourvu 18 ; attaque de base/lutte +10/+14 ; Out 2 griffes (+15 corps à corps, 1d6+6), morsure (+12 corps a corps, 1d6+3) et dard (+12 corps à corps, 1d4+3) ; JS Vig +10, Vol +4 ; For 22, Con 18. Le monstre peut y mettre un terme dès qu'il le souhaite, mais il est fatigué au terme de celle-ci, et ce pour le reste de la rencontre.

Venin (Ext). Le varrangoin enragé inocule son venin (jet de Vigueur DD 16, annule) par le biais de ses attaques de dard. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Action supplémentaire (Sur). Le varrangoin enragé peut entreprendre une action de mouvement ou d'attaque supplémentaire par round

Esquive instinctive (Ext). Le varrangoin enragé conserve son bonus de Dextérité à la CA, même lorsqu'il est pris au dépourvu ou frappé par un adversaire invisible. En outre, seuls les roublards de niveau 12 ou plus sont capables de le prendre en tenaille.

Immunité contre les effets mentaux (Ext). Le varrangoin enragé est immunisé contre les sorts et effets mentaux.

Personnages varrangoins enragés

La classe de prédilection des varrangoins enragés est le barbare Ceux qui prennent des niveaux de barbare les ajoutent à leurs facultés de combattant naturelles (niveau 9). Par exemple, un barbare varrangoin enragé de niveau 1 acquiert les aptitudes d'un barbare de niveau 10. Ses sauvegardes augmentent alors en conséquence, tout comme son bonus de base à l'attaque.

VARRANGOIN MINEUR

Créature magique (extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 5d10+5 (32 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (moyenne)
Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +5/+7
Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2), 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) et dard caudal (+5 corps à corps, 1d4+1 plus venin)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle, spasmes d'agonie, venin
Particularités : immunités, réduction des dégâts (10/fer), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), traits des varrangoins, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 13, Int 11, Sag 11, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +2, Discrétion +11, Perception auditive +2
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Vigilance (S)
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire ou volée (2–12)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 6–10 DV (taille M), 11–15 DV (taille G) ; ou par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

Les varrangoins mineurs sont les représentants les plus courants de la race. Bien qu'ils ne soient pas stupides, ce sont les membres les moins importants de la société varrangoine. Malgré leur nombre, ils vivent dans un état de peur quasi permanent en raison des ordres que leur aboient les varrangoins profanes et enragés.

Traités comme des esclaves par leurs supérieurs, les varrangoins mineurs n'ont guère d'estime pour eux mêmes. Cependant, ils aiment se battre et s'en prennent à toutes les créatures qu'ils croient plus faibles qu'eux, même s'ils n'ont pas été provoqués ou si cela se fait au détriment de leur communauté.

Les varrangoins mineurs ont de longues oreilles pointues semblables à celles de chauves-souris, ainsi que des yeux luisants, rouges, blancs, bleus ou verts selon le type de leur souffle (cône de feu, cône de froid, ligne d'électricité ou ligne d'acide). Ce souffle leur est octroyé à la naissance et ne change pas par la suite. Quand ils y ont recours, leur crâne semble scintiller d'une lueur interne, car il leur faut contrôler cette énergie destructive. Généralement, ces monstres font 1,50 mètres de haut pour une envergure de près de 3 mètres.

Les varrangoins mineurs parlent leur propre langue et l'abyssal.

Combat

Un varrangoin mineur commence tout affrontement en tentant de frapper son ennemi de sa queue en plein vol. Il sait que si son venin fait effet, son adversaire pourra difficilement éviter son souffle, qu'il utilisera à la première occasion. Ce monstre attaque toujours depuis les airs. Les volées de varrangoins mineurs usent rarement de tactiques complexes car ils préfèrent malmener leurs ennemis au hasard, se détachant parfois de leur groupe pour s'en prendre à une créature précise

Souffle (Ext). Tout varrangoin mineur possède un type de souffle parmi les suivants : un cône de feu de 9 mètres de long, un cône de froid de 9 mètres de long, une ligne d'acide de 15 mètres de long ou une ligne d'électricité de 15 mètres de long. Cette attaque inflige 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 13, demi-dégâts) du type d'énergie destructive adéquat. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, le varrangoin mineur explose en un rayonnement d'énergie destructive de 6 mètres de rayon, infligeant 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 13, demi-dégâts) du type d'énergie destructive adéquat. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Le varrangoin mineur inocule son venin (jet de Vigueur, DD 13, annule) par le biais de ses attaques de dard. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

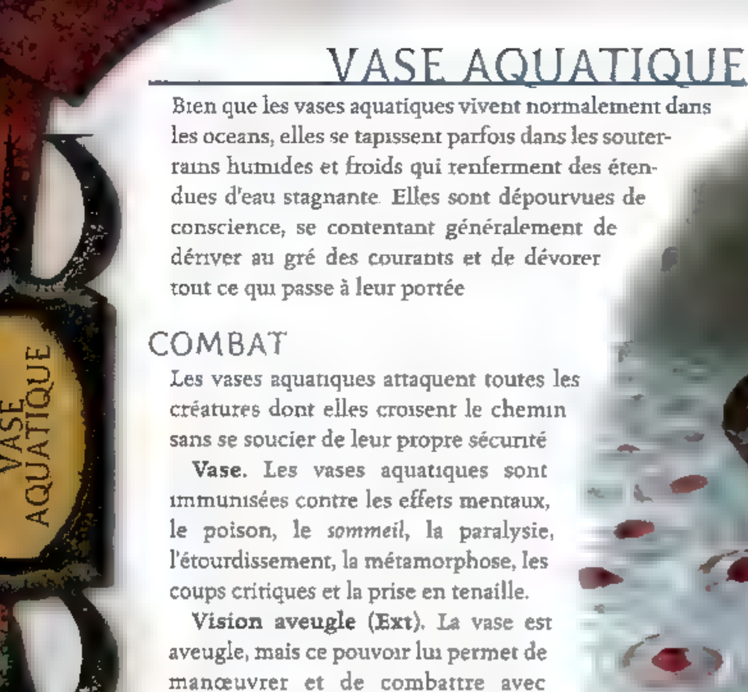
Personnages varrangoins mineurs

La classe de prédilection des varrangoins mineurs est le guerrier. Ceux qui prennent des niveaux de guerrier les ajoutent à leurs facultés de combattant naturelles (niveau 9). Par exemple, un guerrier varrangoin mineur de niveau 1 acquiert les aptitudes d'un guerrier de niveau 10. Ses sauvegardes augmentent alors en conséquence, tout comme son bonus de base à l'attaque



VASE AQUATIQUE

Bien que les vases aquatiques vivent normalement dans les oceans, elles se tapissent parfois dans les souterrains humides et froids qui renferment des étendues d'eau stagnante. Elles sont dépourvues de conscience, se contentant généralement de dériver au gré des courants et de dévorer tout ce qui passe à leur portée



Craquelot

COMBAT

Les vases aquatiques attaquent toutes les créatures dont elles croisent le chemin sans se soucier de leur propre sécurité

Vase. Les vases aquatiques sont immunisées contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, les coups critiques et la prise en tenaille.

Vision aveugle (Ext). La vase est aveugle, mais ce pouvoir lui permet de manœuvrer et de combattre avec autant d'efficacité qu'une créature douée de la vue. Elle est donc capable de distinguer les objets et créatures situés dans un rayon de 18 mètres. En général, la vase n'a pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour déceler les créatures présentes dans le rayon de sa vision aveugle.

Compétences. Les vases aquatiques bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à réaliser une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, elles peuvent toujours faire 10 à ce type de test, même si elles sont distraites ou menacées.

CRAQUELOT

Vase (aquatique, nuée) de taille Min
Dés de vie : 2d10+12 (23 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), nage 9 m
Classe d'armure : 11 (+1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : nuée (1d6 plus affaiblissement temporaire de 1 point de Force)
Attaque à outrance : nuée (1d6 plus affaiblissement temporaire de 1 point de Force)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m
Attaques spéciales : absorption de sang, distraction
Particularités : amphibie, nuée, vase, vision aveugle (18 m), vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol –5
Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences : Natation +8
Dons : —
Environnement : milieux aquatiques
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible :
Ajustement de niveau :

Le craquelot est une petite vase plate qui prend la forme d'un disque. Il fait 20 centimètres de diamètre environ et est doté d'une protubérance en son centre. Il est d'un blanc laiteux et moucheté de rouge

Seul, un craquelot ne présente pas de véritable danger. Cependant, ces vases ont tendance à se regrouper en nuées de plusieurs centaines de spécimens. Elles constituent alors une vraie menace pour les nageurs imprudents.

Combat

Une nuée de craquelots encercle ou recouvre sa cible et entreprend de la vider de son sang à un rythme alarmant. Les craquelots ne connaissent pas la satiété. Une fois gorgés de sang (auquel cas leur couleur passe clairement au rouge laiteux), ils continuent de se nourrir, l'excédent étant rejeté de leur corps pour rougir les eaux alentour.

Absorption de sang (Ext). Chaque round durant lequel la nuée de craquelots inflige au moins 1 point de dégâts à sa victime, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace que la nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de se sentir nauséeuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort dans l'espace d'une nuée de craquelots, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Pour utiliser des compétences exigeant patience ou concentration, il faut également réussir un jet de Concentration (DD 20). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Nuée (Ext). Immunisé contre les coups critiques, la prise en tenaille, les sorts mentaux, les dégâts issus de toutes les armes et les sorts ne visant qu'une seul cible. Vulnérable aux effets de zone. Ne contrôle pas les cases adjacentes.

Vulnérabilité au feu (Ext). Subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

VASE FLOTTANTE

Vase (aquatique) de taille M
Dés de vie : 2d10+12 (23 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 9 m
CA : 13 (+3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+3 (voir description)
Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+3)
Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m
Attaques spéciales : substance adhésive
Particularités : amphibie, vase, vision aveugle (18 m), transparence
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +5, Vol –5
Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 23, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences : Discrétion +8, Natation +10
Dons : —
Environnement : milieux aquatiques, côtes ou souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 3–6 DV (taille G), 7–15 DV (taille TG), 16–30 DV (taille Gig), 31+ DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Cette vase est une masse transparente de protoplasme gluant incrustée de débris et autres trésors flottants. Il lui faut quelques jours pour digérer toute matière organique qui se colle à elle.

Combat

Presque invisible, la vase flottante reste tapie au cœur de la masse de débris et frappe sans crier gare.

Substance adhésive (Ext). La vase flottante secrète une substance adhésive qui retient tous les objets et les créatures qui entrent en contact avec elle. Elle agrippe automatiquement toutes les créatures qu'elle touche à l'aide de son attaque de coup. Les adversaires ainsi capturés ne peuvent se libérer tant que la vase est vivante. D'ailleurs, elle effectue une attaque de coup supplémentaire par round contre toute créature qu'elle a piégée.

Une arme qui frappe la vase flottante s'y colle, sauf si le porteur réussit un jet de Réflexes (DD 12). En cas d'échec, il faut réussir un test de Force (DD 16) pour l'en ôter. La substance adhésive peut être diluée à l'aide de savon ou de soude, mais la vase bénéficie tout de même d'un bonus de +4 aux tests de lutte dans ce cas (pour un bonus total de +7). La substance se décompose en 5 rounds après la mort de la vase.

Transparence (Ext). Dans l'eau, la vase aquatique est transparente et bénéficie d'un camouflage total.

Compétences. La transparence de la vase aquatique lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

VASE MÉPHITIQUE

Vase (aquatique) de taille TG
Dés de vie : 5d10+25 (52 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), nage 18 m
CA : 15 (–2 taille, +7 Dex), contact 15, pris au dépourvu 8
Attaque de base/lutte : +3/+17
Attaque : tentacule (+7 corps à corps, 2d6+9 plus 1d6 acide)
Attaque à outrance : tentacule (+7 corps à corps, 2d6+9 plus 1d6 acide)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : acide, puanteur, tentacules, venin
Particularités : amphibie, immunité contre le froid, vase, vision aveugle (18 m), vulnérabilité à la lumière du soleil
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol –4
Caractéristiques : For 22, Dex 24, Con 21, Int –, Sag 1, Cha 1
Compétences : Natation +14
Dons : —
Environnement : milieux aquatiques froids
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 6–12 DV (taille TG), 13–15 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Les vases méphitiques, à la fois rares et dégoûtantes, évoluent principalement dans les profondeurs océaniques glacées. Les tremblements de terre sous-marins les poussent parfois vers la surface, où elles restent jusqu'au point du jour. Elles vivent également dans les plus profonds lacs et cours d'eau souterrains.

Sur terre, la vase méphitique ressemble à une grosse galette de mazout animée. Sous l'eau, elle a tout l'air d'un nuage d'encre.

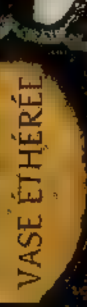
Combat

Seule la lumière du soleil peut repousser une vase méphitique affamée. Malheureusement pour ceux qui sont attaqués de nuit, elle a toujours faim.

Acide (Ext). La vase méphitique sécrète un acide puissant qui dissout la matière organique. Tout contact avec un tentacule inflige donc 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires. S'il s'agit d'un objet en bois, il subit 30 points de dégâts par round. Enfin, une arme en bois qui frappe une vase méphitique se dissout sur-le-champ, sauf si elle réussit un jet de Réflexes (DD 15).

Puanteur (Ext). La vase méphitique tire son nom de l'insupportable odeur qui l'entoure. Celle-ci affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres et dotées d'un odorat. Les cibles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) dès les premiers instants d'exposition sous peine d'êtres nauséeuses pendant 1d4 rounds. Le DD est lié à la Constitution.

Tentacules (Ext). La vase méphitique est entourée de milliers de filaments. Toute créature située à portée d'allonge




doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) chaque round sous peine de subir 1d4 points de dégâts d'acide (sans oublier les effets du venin). Le DD est lié à la Constitution.

Venin (Ext). La vase méphitique inocule son venin (jet de Vigueur, DD 17, annule) chaque fois qu'elle inflige des dégâts d'acide à la cible. Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Les vases méphitiques subissent 3d6 points de dégâts par round d'exposition au soleil. Les sorts qui reproduisent la lumière du soleil (comme *rayon de soleil*) ont un effet dévastateur puisqu'ils les affectent comme s'il s'agissait de vampires.



Vase éthérée

VASE ÉTHÉRÉE

Vase (extraplanaire, intangible) de taille TG
Dés de vie : 12d10+72 (138 pv)
Initiative : –5
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases)
Classe d'armure : 4 (–2 taille, –5 Dex, +1 parade), contact 4, pris au dépourvu 4 ou 3 (–2 taille, –5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3
Attaque de base/lutte : +9/+26
Attaque : — ; ou coup (+16 contact au corps à corps, 2d6+13 plus 3d6 acide)
Attaque à outrance : — ; ou coup (+16 contact au corps à corps, 2d6+13 plus 3d6 acide)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : acide, action éthérée, constriction (2d6+13 plus acide), enveloppement, étreinte
Particularités : intangible, manifestation, vase, vision aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf –1, Vig +10, Vol –1
Caractéristiques : For 28, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque (plan Éthéré)
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Ces vases sont des créatures originaires du plan Éthéré qui chassent et dévorent des êtres matériels. Leurs attaques redoutables, quasi imparables, ont donné naissance à de nombreux mythes traitant du courroux des dieux et de mystérieuses disparitions.

Une vase ethérée type a la forme d'un cube gélatineux. Elle est animée par des remous turgides de couleurs charnues et de reliefs de ses repas.



COMBAT

À l'instar d'un fantôme, la vase éthérée patiente sous forme matérielle dans le plan Éthéré jusqu'à ce qu'elle détecte dans le plan Matériel une créature suffisamment grande (de taille P ou supérieure) pour attirer son attention. Ensuite, elle se manifeste et se déplace en direction de la créature pour lui donner une forme éthérée avant qu'elle ne s'enfuie.

Acide (Ext). La vase éthérée sécrète un acide gastrique qui dissout la chair. Dans le plan Éthéré, ses attaques infligent des dégâts d'acide.

Action éthérée (Sur). Après s'être manifestée dans le plan Matériel, le monstre peut tenter de donner une forme éthérée à ses cibles. Pour ce faire, il recouvre autant de créatures de taille G ou inférieure que possible. Celles-ci peuvent alors lui porter une attaque d'opportunité, mais la vase est intangible. Ensuite, elle use de son pouvoir d'action éthérée au prix d'une action simple. Les créatures recouvertes par son corps doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine d'être entraînées dans le plan Éthéré. On considère alors que les sujets sont enveloppés (voir ci-dessous).

Si une victime parvient à s'échapper de la vase dans le plan Éthéré, le monstre poursuit son attaque. Les créatures éthérées en fuite doivent ensuite trouver le moyen de rallier le plan Matériel. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle réussit un test de lutte, la vase éthérée écrase l'adversaire qu'elle a agrippé, lui infligeant des dégâts de coup et d'acide

Enveloppement (Ext). La vase éthérée avance lentement, mais cela ne l'empêche pas d'avaler une créature de taille G ou inférieure dans le plan Éthéré (action simple). Elle ne peut pas frapper au cours d'un round où elle avale ses proies. Si elle décide de se nourrir, il lui suffit d'avancer sur ses adversaires pour les absorber. Ceux-ci ont droit à une attaque

d'opportunité, mais s'ils décident de la porter, ils perdent toute chance de s'écarter. S'ils n'attaquent pas, ils peuvent éviter la vase en réussissant un jet de Réflexes (DD 25). En cas de succès, ils sont simplement repoussés par le monstre (en arrière ou sur le côté, au choix). Les créatures enveloppées sont exposées chaque round à la constriction. Elles se retrouvent piégées à l'intérieur de la vase et l'on considère que cette dernière les a agrippées. Une créature ainsi prisonnière ne peut plus respirer et doit retenir son souffle sous peine de suffoquer. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la vase éthérée doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et use de constriction dans le même round

Intangible. La vase éthérée ne peut être touchée que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elle est immunisée contre toutes les attaques non magiques. Même quand elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Elle peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

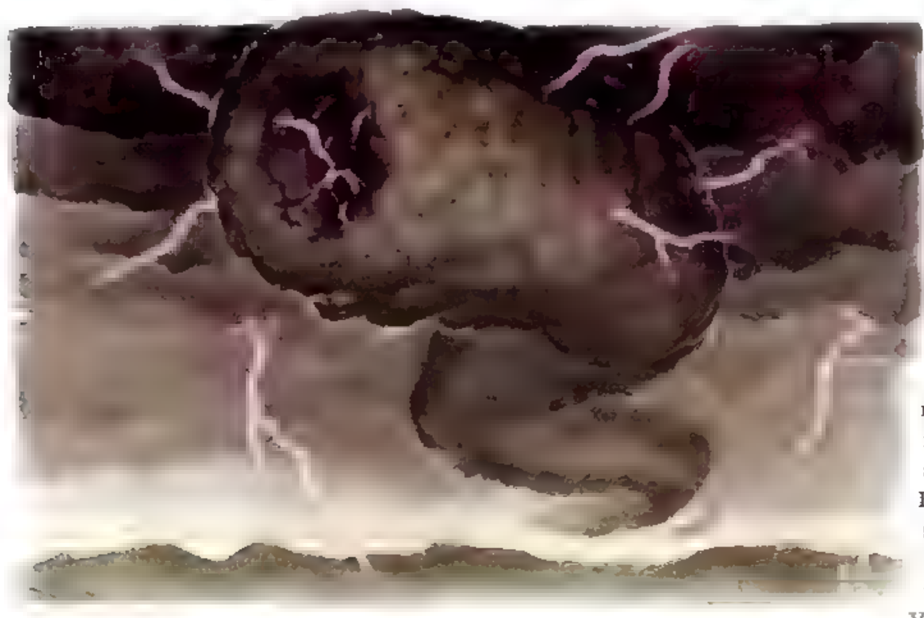
Manifestation (Sur). Ce monstre vit dans le plan Éthéré et étant une entité éthérée, il ne peut affecter le monde matériel, ni être affecté par ce qui s'y trouve (à l'exception des effets de force et autres abjurations lancés depuis le plan Matériel). Quand une vase éthérée se manifeste, elle entre partiellement dans le plan Matériel et devient visible, mais elle reste intangible. Une vase manifestée ne peut faire de mal à ses adversaires matériels qu'en usant de son pouvoir d'action éthérée. Elle reste partiellement dans le plan Éthéré, où elle n'est pas intangible. Elle peut être blessée par des adversaires situés dans un plan ou un autre. Sa nature intangible la protège des créatures situées dans le plan Matériel, mais de celles qui se trouvent dans le plan Éthéré.

Vase. Les vases aquatiques sont immunisées contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, les coups critiques et la prise en tenaille

Vision aveugle (Ext). Le corps entier de la vase éthérée est un organe sensoriel rudimentaire, capable de repérer ses proies à l'odeur ou grâce aux vibrations qu'elles émettent (portée 18 mètres). En général, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour déceler les créatures présentes dans le rayon de sa vision aveugle. Quand elle se trouve dans le plan Éthéré, elle distingue les créatures et objets situés dans un rayon de 18 mètres. Dans ce cas de figure, les objets matériels n'en bloquent pas moins les sons, et un sort de *silence* enraye son pouvoir (pour ce qui est du plan Matériel uniquement)

VER FOUDROYANT

Créature magique (intangible) de taille C
Dés de vie : 48d10+432 (696 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : vol 18 m (12 cases) (parfaite)
Classe d'armure : 23 (–8 taille, +5 Dex, +16 parade), contact 23, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +48/+64
Attaque : contact intangible (+46 contact au corps à corps, 4d6 électricité plus 4d6 son)
Attaque à outrance : contact intangible (+46 contact au corps à corps, 4d6 électricité plus 4d6 son)
Espace occupé/allonge : 12 m/4,50 m
Attaques spéciales : coup de tonnerre, engloutissement
Particularités : décharge défensive, immunité contre l'électricité et le son, intangible, résistance à la magie (30), vision aveugle (27 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +33, Vig +37, Vol +22
Caractéristiques : For —, Dex 21, Con 28, Int 14, Sag 19, Cha 42
Compétences : Détection +47, Discrétion +33, Fouille +42, Perception auditive +47, Survie +45
Dons : Arme de prédilection (contact intangible), Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat aveugle, Course, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Pistage, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent (Discrétion), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer


Ver foudroyant

Environnement : milieux tempérés
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–4)
Facteur de puissance : 21
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 49–144 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Les vers foudroyants sont parfois surnommés les orages vivants car ils flottent parmi les nuages et leur corps est parcouru d'électricité et d'énergie sonique.

Certains sages et aventuriers comparent les vers foudroyants aux vers pourpres, mais la similitude s'arrête à l'apparence de ver que partagent les deux monstres. Les vers foudroyants sont intangibles et leur corps nuageux résiste aux attaques matérielles. Ce monstre ressemble à un long banc de brume dont la couleur va du blanc vaporeux au noir le plus menaçant, en passant par de nombreuses teintes de gris. Des décharges d'électricité le parcourent en permanence et provoquent des grondements sourds quand il est agité.

Les vers foudroyants ne parlent pas, mais ils comprennent le commun, l'aérien et le géant.

COMBAT

Le ver foudroyant entame généralement tout combat en usant de son coup de tonnerre. Ensuite, il s'approche de son adversaire afin de le toucher et de l'envelopper.

Coup de tonnerre (Ext). Au prix d'une action simple, le ver foudroyant est capable de produire un son semblable à un coup de tonnerre. Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres du ver doivent effectuer un jet de Réflexes (DD 43) sous peine de subir 24d8 points de dégâts de son. Une fois le coup de tonnerre produit, le monstre doit attendre 1d4 rounds avant de se servir de nouveau du pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Enveloppement (Ext). En tant que créature intangible, le ver foudroyant peut se positionner dans le même espace occupé que ses ennemis, ce qui est pire que d'être englouti par un ver pourpre. Cette attaque affecte autant de créature que peut en renfermer l'espace occupé du monstre (carré de 12 mètres de côté). Les cibles doivent réussir un jet de Réflexes (DD 23) sous peine de subir des dégâts d'électricité et de son, comme si elles avaient été frappées par l'attaque de contact intangible du ver. En cas d'échec, les sujets subissent les dégâts à chaque round passé au sein du corps nuageux du monstre, sans avoir droit au moindre jet de sauvegarde supplémentaire. Les cibles qui ont réussi leur premier jet de sauvegarde peuvent en tenter un nouveau à chaque round, subissant les dégâts dès qu'elles en ratent un (ce qui les prive alors du droit d'en effectuer de nouveaux tant qu'elles restent dans le corps). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Choc défensif (Ext). Toute créature utilisant une arme de corps à corps en métal ou une arme naturelle pour frapper le monstre doit réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine de subir 2d6 points de dégâts d'électricité. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Intangible. Le ver foudroyant ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Il peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Vision aveugle (Ext). Le ver foudroyant manœuvre et combat à l'aide de la vue, mais également de l'ouïe et de l'odorat pour percevoir son environnement. Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 27 mètres. Le ver foudroyant n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

VER SÉCULAIRE

Vermine de taille Gig
Dés de vie : 40d8+240 (420 pv)
Initiative : –2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m, nage 3 m
Classe d'armure : 29 (–4 taille, –2 Dex, +25 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 29
Attaque de base/lutte : +30/+54
Attaque : morsure (+38 corps à corps, 4d6+18)
Attaque à outrance : morsure (+38 corps à corps, 4d6+18)
Espace occupé/allonge : 6 m (lové)/4,50 m
Attaques spéciales : bruit intense, engloutissement, étreinte, progéniture frétillante
Particularités : perception des vibrations (36 m), résistance à l'acide (20), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +28, Vol +13
Caractéristiques : For 35, Dex 7, Con 22, Int —, Sag 11, Cha 2
Compétences : Natation +20
Dons : —
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 19
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 41–80 DV (taille Gig), 81–120 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

D'aucuns pensent que la nature est une force chaotique et destructrice qui ne s'encombre pas de concepts moraux. Les disciples de la destruction et de l'entropie désignent souvent le ver séculaire afin d'étayer leur philosophie. Selon eux, cette créature vorace et répugnante est l'incarnation même du courroux parfaitement insensible et indifférent de la nature

Un ver séculaire est composé de sept segments de chair transparents surmontés par une tête en partie recouverte d'une collerette de peau brune. Sa bouche ronde et garnie de crocs peut facilement engloutir un ogre. Des centaines de larves de la taille d'un bras humain et agitées de tortillements bordent le ventre de la créature, qui lui fait également office de matrice. Ces petites créatures débordent parfois de la bouche du monstre, mais elles meurent dans l'heure qui suit car elles sont alors privées de la bile nutritive de leur parent.

Les larves du ver séculaire sont loin d'être inoffensives pour les créatures qui se retrouvent piégées dans la cavité stomacale de leur parent. Dès que les sucs gastriques viennent à bout d'une victime, une larve s'installe dans le cadavre, où elle connaît une période de gestation de 100 ans.

Ver séculaire

COMBAT

Dès qu'il naît, le ver séculaire n'a qu'un dessein : tout détruire sur son passage. Il tente d'engloutir toute créature vivante qui se présente à lui en se jetant en avant et en l'avalant d'un coup de gosier.

Bruit intense (Ext). Une fois par round, le ver séculaire peut pousser un terrible cri aigu (action libre). Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 15 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 38) sous peine d'être assourdies. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Engloutissement (Ext). Si le ver séculaire commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte ci-dessous), il peut tenter un nouveau test de lutte (bonus de +54). En cas de succès, il engloutit sa proie. La catégorie de taille de l'adversaire doit bien évidemment être strictement inférieure à la sienne. Une fois dans le ventre du monstre, la victime subit 2d6+9 points de dégâts d'acide par round en raison de l'action des sucs gastriques. Si elle remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 40 points de dégâts à l'estomac (CA 22). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver séculaire se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac du monstre peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P ou 128 de taille TP ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ver séculaire doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide d'une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'engloutir son adversaire.

Progéniture frétillante (Ext). Les personnages piégés dans l'estomac d'un ver séculaire doivent réussir un jet de Vigueur (DD 38) chaque round sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. En effet, les larves entreprennent de se frayer un chemin jusqu'à son cœur. En cas de réussite, l'affaiblissement temporaire est évité pour ce round uniquement.

Lorsque la valeur de Constitution de la victime tombe à 0, celle-ci périt et une larve se fixe à la colonne vertébrale du défunt. Un sort de *guérison des maladies* permet cependant de la terrasser. Si cette larve n'est pas anéantie, un nouveau ver séculaire se développe dans le corps. Cette forme de vie larvaire est une créature de taille TP dotée de 20 points de vie qui gagne une catégorie de taille tous les 20 ans (gagnant 80 points de vie à chaque fois). Dès que sa taille égale celle de son hôte, elle s'extrait du corps. Ensuite, elle continue de se nourrir des restes du cadavre jusqu'à ce que, au bout de 100 ans, elle atteigne la taille Gig et devienne un ver séculaire adulte.

Les corps servant d'incubateurs aux larves d'un ver séculaire ne peuvent être ramenés à la vie, quels que soient les moyens employés. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Perception des vibrations (Ext). Le ver séculaire est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 36 mètres.

Vermine. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Le ver séculaire possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

Compétences. Le ver séculaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

VER TRANSPARENT

Créature magique de taille Gig
Dés de vie : 22d10+154 (275 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 9 m, nage 9 m
Classe d'armure : 23 (–4 taille, –1 Dex, +18 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +22/+46
Attaque : morsure (+31 corps à corps, 2d8+18/19–20 plus paralysie)
Attaque à outrance : morsure (+31 corps à corps, 2d8+18/19–20 plus paralysie)
Espace occupé/allonge : 6 m (lové)/4,50 m
Attaques spéciales : écrasement, engloutissement, étreinte, paralysie
Particularités : perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/magie, perforant ou tranchant), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +20, Vol +7
Caractéristiques : For 34, Dex 9, Con 25, Int 1, Sag 10, Cha 8
Compétences : Discrétion +12, Natation +20
Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements
Environnement : milieux aquatiques, montagnes et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 23–32 DV (taille Gig), 33–55 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Ceux qui croisent le chemin d'un tel monstre détectent généralement sa présence quand il est trop tard. Bien qu'il soit gigantesque, le ver transparent est passé maître dans l'art de se dissimuler. Cette qualité, combinée à ses nombreux moyens de locomotion, explique qu'il soit rarement affamé.

Un ver adulte mesure 1,50 mètre de diamètre et près de 30 mètres de long, pour un poids compris entre 27,5 et 30 tonnes. La peau du monstre est presque entièrement translucide, ce qui permet de distinguer ses organes internes et derniers repas, mais elle est aussi recouverte de millions de minuscules cils qui lui permettent de se déplacer. Sa gueule renferme des dizaines de dents tranchantes.

Pour garder la forme, le ver transparent doit ingurgiter des quantités de nourriture phénoménales, ce qui explique qu'il en soit en quête permanente de nourriture. Cependant, son système digestif n'assimile que la matière organique et de petits objets restent souvent prisonniers de son gésier, alors que les matériaux indigestes les plus gros ne sont pas avalés.

COMBAT

Face à une seule proie, à savoir une créature vivante, le ver translucide se contente de mordre. S'il affronte plusieurs adversaires, il tente d'abord d'effectuer une attaque d'écrasement avant de mordre les survivants.

Écrasement (Ext). Au prix d'une action simple, le ver transparent peut retomber sur des adversaires dotés d'au moins trois catégories de taille de moins que lui pour les écraser de tout son poids. Cette attaque affecte autant de créatures que le corps du monstre peut en écraser. Les cibles doivent alors effectuer un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisées, subissant alors 4d6+13 points de dégâts contondants. Ensuite, si le ver souhaite poursuivre l'immobilisation, considérez-la comme une attaque de lutte



normale. Un adversaire ainsi immobilisé subit des dégâts d'écrasement a chaque round. Le DD de sauvegarde est lié à la Force

Engloutissement (Ext). Si le ver transparent commence son tour de jeu avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte ci-dessous), il peut tenter un nouveau test de lutte. En cas de succès, il engloutit sa proie La taille de l'adversaire doit être inférieure à la sienne de deux catégories. Une fois dans le ventre du monstre, la victime subit 2d8+12 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts d'acide par round en raison de l'action des sucs gastriques. Si elle remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle doit réussir un nouveau test de lutte sous peine d'être mordue et avalée de nouveau. Elle peut également se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme legère tranchante ou perforante. Pour ce faire, elle doit infliger un total de 30 points de dégâts à l'estomac (CA 19). Si elle parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver transparent se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac du monstre peut contenir 2 créatures de taille G, 4 de taille M ou 16 de taille P ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ver transparent doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de son attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut engloutir sa prise en réussissant le suivant

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par l'attaque de morsure ou d'écrasement d'un ver transparent doit réussir un jet de Vigueur (DD 28) sous peine de se retrouver paralysée pendant 4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Perception des vibrations (Ext). Le ver transparent est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Compétences. Le ver transparent bénéficie d'un bonus racial de +15 aux tests de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course

VIPÈRE D'OMBRE

Créature magique de taille TP
Dés de vie : 1d10+2 (7 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 3 m
Classe d'armure : 19 (+2 taille, +5 Dex, +2 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+9
Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d3–2 plus venin)
Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d3–2 plus venin)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : création de rejetons, venin
Particularités : forme intangible, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques : For 7, Dex 21, Con 15, Int 4, Sag 12, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +16, Escalade +6, Perception auditive +7
Dons : Attaque en finesse
Environnement : tombes et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (3–12)
Facteur de puissance : 1
Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 2–3 DV (taille P)
Ajustement de niveau : —

Les vipères d'ombre sont les noires versions des serpents venimeux communs. Souvent, elles gardent les tombes de rois ou de membres importants de familles royales. Naturellement vigilantes, discrètes et capables de créer davantage de gardes, elles s'acquittent parfaitement de leur rôle

Une vipère d'ombre moyenne mesure 1,20 mètre de long. Son corps noir et recouvert d'écailles semble souvent translucide en raison du pouvoir d'intangibilité du monstre. Aucun motif n'orne ses écailles, ce qui en fait une créature presque invisible dans les lieux sombres qu'elle apprécie tant.

Bien qu'elles soient originaires du plan de l'Ombre, ces créatures se constituent souvent une niche dans le plan Matériel, que ce soit dans la tombe d'un pharaon ou de quelque autre souverain défunt, où on les rencontre le plus souvent. Parfois, on trouve également des couvées près de portails reliant le plan de l'Ombre à des régions des Profondeurs.

MC

Vipère d'ombre

COMBAT

Les vipères d'ombre sont plus malignes que les serpents venimeux normaux, ce qui se voit au premier coup d'œil lorsque l'on observe leurs tactiques. Elles

utilisent leur pouvoir d'intangibilité pour fondre sur les profanateurs, émergeant des murs, des sols et des plafonds pour mordre. Leur technique préférée consiste à mordre avant de fuir car elles sont parfaitement conscientes que leur venin met du temps à entrer en action. Souvent, elles sont accompagnées par les ombres d'intrus défunts.

Création de rejetons (Sur). Toute créature tuée par une vipère d'ombre revient à la vie au bout de 1d2 jours, sous forme d'ombre non contrôlée mais liée aux environs (généralement une tombe ou crypte) en qualité de gardienne, incapable de s'éloigner de plus de 30 mètres du lieu où elle a été créée.

Venin (Ext). La vipère d'ombre inocule son venin (jet de Vigueur, DD 12, annule) par le biais de son attaque de morsure. Effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Forme intangible (Sur). Une vipère d'ombre peut se rendre intangible jusqu'à 1 heure/jour. Elle peut activer ce pouvoir à volonté (action libre), sachant que le temps d'utilisation n'est pas nécessairement continu. Quand elle est intangible, sa CA est de 17 (+2 taille, +5 Dex). Le monstre est incapable d'infliger des dégâts aux adversaires tangibles. Elle a 50 % de chances de ne pas être affectées par les dégâts dus à une attaque tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Elle peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Compétences. Grâce à leur camouflage naturel, les vipères d'ombre bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion. En raison de leur vigilance naturelle, elles bénéficient également d'un bonus racial de +5 aux tests de Détection et Perception auditive. Enfin, elles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elles sont pressées ou menacées.


Vorr

MM

VORR

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +3/+6
Attaque : morsure (+6 corps à corps, 2d4+3)
Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 2d4+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), croc-en-jambe
Particularités : Extérieur, forme d'ombre, odorat, téléportation par les ombres, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 16, Dex 17, Con 14, Int 7, Sag 11, Cha 14
Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9, Fouille +4, Perception auditive +8, Survie +6*
Dons : Combat aveugle, Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le vorr est un détestable canidé des Abysses qui a pour habitude de se dissimuler dans les ombres, attendant l'occasion de surgir pour passer à l'attaque.

Le vorr mesure près de 1,20 mètre au garrot et ressemble à une hyène noire, mais il est doté d'un visage beaucoup plus intelligent. Il est recouvert d'une fourrure hérissée grise et noire, et possède une longue queue de rat.

Les vorrs sont relativement intelligents et sont capables de traquer leurs proies sur de longues distances. Ils parlent l'abyssal.

COMBAT

Les vorrs se promènent rarement seuls et préfèrent voyager en meute. En général, ils suivent leur proie pendant quelque temps, histoire de pouvoir l'observer et découvrir ses faiblesses. Quand ils passent à l'attaque, ils prennent leur ennemi en tenaille pour profiter de leur pouvoir d'attaque sournoise.

Les armes naturelles d'un vorr, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques et mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un vorr se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 2d6 points.

Croc-en-jambe (Ext). Un vorr qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-

en-jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au vorr.

Extérieur. Les vorrs sont dotés de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle, résurrection suprême, souhait* ou *souhait limité*).

Forme d'ombre (Sur). Une fois par jour, le vorr peut prendre la forme d'une ombre vivante pendant 10 minutes maximum. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale sur n'importe quelle surface, ce qui inclut murs et plafonds, et peut même traverser les étendues liquides. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +15 aux tests de Discrétion. Les effets qui permettent de détecter les pensées, la vie ou les simples présences (ce qui inclut *vision lucide*) permettent de le déceler.

Sous forme d'ombre, le vorr bénéficie d'une réduction des dégâts (20/Bien). Il est immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique issues d'attaques non magiques, la surdité, les maladies, la noyade, le poison et l'étourdissement. Enfin, les dégâts infligés par l'acide et de feu sont réduits de moitié.

Odorat (Ext). Un vorr peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Téléportation par les ombres (Sur). Au prix d'une action simple, le vor peut se déplacer d'une zone d'ombre à une autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Le monstre doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. En outre, 3 mètres au moins doivent séparer le point de départ et l'arrivée. Le vorr peut réaliser plusieurs sauts d'ombre par jour, tant que la distance totale ainsi couverte ne dépasse pas 18 mètres.

Compétences. * Le vultivor bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

WENDIGO

Le wendigo est un terrifiant esprit de la nature affamé qui hante les forêts et les toundras gelées. D'aucuns pensent que les wendigos sont des morts-vivants ou des Extérieurs maléfiques, mais ils sont bel et bien le fruit de la nature. En réalité, ils représentent le côté obscur de celle-ci : l'éternité, la faim et la cruauté, le cannibalisme, la solitude et la folie.



Wendigo

Le wendigo passe la majeure partie de son temps à arpenter les vents, ne recouvrant une forme matérielle que pour se nourrir de ses proies. Il se manifeste alors sous la forme d'un simulacre surnaturel, sauvage et dément de ce qu'il était jadis. Parfois, les yeux de ce monstre brillent d'une lueur glacée de haine et sa bouche est généralement garnie d'un trop grand nombre de dents acérées. Certains sont recouverts d'une fourrure hirsutes alors que d'autres sont parfaitement glabres. Cependant, tous ont une chose en commun : leurs jambes s'achèvent sur des moignons brûlés et ensanglantés, mais en tant qu'esprits de l'air, ils n'ont pas besoin de pieds.

Les wendigos parlent le sylvestre et oublient toutes les langues qu'ils connaissaient dans leur vie précédente.

EXEMPLE DE WENDIGO

Dans cet exemple, la créature de base est un ensorceleur humain de niveau 4.

Wendigo, ensorceleur humain de niveau 4
Fée (froid) de taille M
Dés de vie : 4d6+19 (33 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : vol 36 m (24 cases) (parfaite)
Classe d'armure : 20 (+5 Dex, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +2/+3
Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20/x3 plus maladie)
Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1/ 18–20/x3 plus maladie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/ 1,50 m
Attaques spéciales : chuchotements aliénants, maladie, morsure dévorante, sorts
Particularités : coin de l'œil, créature du froid, régénération (5), vent divin, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +6
Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 18, Int 10, Sag 15, Cha 20
Compétences : Art de la magie +13, Bluff +6, Concentration +11, Connaissances (mystères) +11, Déplacement silencieux +13, Discrétion +13, Survie +10
Dons : Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Pistage (S), Robustesse
Environnement : forêts froides
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : équipement uniquement
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Combat

Chuchotements aliénants (Sur). Pour ce wendigo, le DD du jet de Volonté visant à résister à cette attaque spéciale est égal à 17. Pour plus de détails, reportez-vous à *Création de wendigo*, ci-dessous. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Maladie (Sur). Pour ce wendigo, le DD du jet de Vigueur visant à résister à l'infection est égal à 16, tandis que le DD du jet de Volonté visant à éviter l'insatiable faim s'élève à 17. Pour plus de détails, reportez-vous à *Création de wendigo*, ci-dessous. Le premier DD de sauvegarde est lié à la Constitution, le second est lié au Charisme

Morsure dévorante (Ext). L'attaque de morsure du wendigo peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 18–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés. Toute blessure résultant d'un coup critique saigne abondamment, infligeant par la suite 3 points de dégâts par round. Pour plus de détails, reportez-vous à *Création de wendigo*, ci-dessous.

Sorts. Ce wendigo est un ensorceleur de niveau 4 (sorts/jour 6/8/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort).

Exemple de liste de sorts : 0 — détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, rayon de givre, résistance ; 1er — bouclier, contact glacial, projectile magique ; 2e — invisibilité.

Coin de l'œil (Sur). Un wendigo qui traque une proie tout en usant de vent divin semble toujours se dissimuler en périphérie du champ de vision de sa victime. Cette dernière subit un malus de –2 aux tests de compétence liés à la Sagesse tant que le monstre la traque.

Créature du froid (Ext). Immunisé contre le froid, mais vulnérable au feu, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Régénération (Ext). Seul le feu inflige des dégâts létaux aux wendigos. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ces monstres ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie.

Vent divin (Sur). Le wendigo est capable d'arpenter les vents à volonté, passant d'une forme physique à une forme intangible (et vice versa) au prix d'une action de mouvement.

CRÉATION DE WENDIGO

L'archétype acquis « wendigo » peut être ajouté à n'importe quel animal, créature magique, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux (appelé ci-après « créature de base »), même si l'immense majorité des wendigos est issue d'animaux et d'humanoïdes.

Le wendigo conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement fée et il acquiert le sous-type froid. La taille ne change pas.

Dés de vie. Changent en d6.

Vitesse de déplacement. Tous les wendigos acquièrent une vitesse de déplacement en vol égale à 36 mètres (manœuvrabilité parfaite), à moins qu'ils n'en possèdent déjà une supérieure. Ils perdent tous leurs autres modes de déplacement, ce qui inclut leur vitesse au sol de base. En effet, les wendigos ne se déplacent jamais à même le sol.

Classe d'armure. Le wendigo gagne un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme (+1 minimum).

Attaques. La seule attaque du wendigo est sa morsure. Si la créature de base ne possède pas ce mode d'attaque, le monstre l'acquiert.

Dégâts. Si la créature de base n'a pas d'attaque de morsure, utilisez la valeur de dégâts relative à sa taille (voir table ci-dessous). Si elle en a, utilisez la valeur donnée dans la table ou celle de la créature de base (en choisissant la plus élevée). Ajoutez 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts infligés.

Taille	Dégâts de morsure
Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	2d4
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
Colossale	4d6

Attaques spéciales. Le wendigo conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert les suivantes.

Chuchotements aliénants (Sur). Une fois par jour, le wendigo peut utiliser ce pouvoir contre une créature située dans un rayon de 36 mètres, et ce même s'il use de vent divin. Seule la cible entend les murmures de démence et les invitations du wendigo. Elle doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV raciaux du wendigo + son modificateur de Charisme) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse. En général, le monstre traque sa proie pendant des jours entiers, réduisant sa valeur de Sagesse jusqu'à passer à l'attaque pour lui inoculer sa maladie. Si le gibier résiste aux chuchotements aliénants pendant quatre jours de suite au moins, le wendigo abandonne et s'en va chercher une proie plus facile.

Maladie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de morsure du wendigo doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV raciaux du wendigo + son modificateur de Constitution) sous peine de contracter la faim du wendigo. Le temps d'incubation est de 1d3 jours, et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse. En outre, chaque jour où la victime subit l'affaiblissement de Sagesse, il lui faut réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV raciaux du wendigo + son modificateur de Charisme) sous peine de succomber à une irrésistible envie de dévorer la chair d'un représentant de sa race. Le sujet entreprend alors de trouver et de tuer un tel individu. S'il y parvient, il le dévore puis rentre chez lui sans le moindre souvenir de cet événement tragique. Si la valeur de Sagesse du malade atteint 0, il se transforme en wendigo sur-le-champ et file dans le ciel nocturne à une vitesse telle que ses pieds brûlent aussitôt, prenant alors la forme de moignons calcinés.

Morsure dévorante (Ext). L'attaque de morsure du wendigo peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 18–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés. Toute blessure résultant d'un coup critique saigne abondamment, infligeant par la suite 3 points de dégâts par round. De multiples blessures sont cumulatives et accroissent donc la gravité de l'hémorragie (deux blessures provoquent une perte de 6 points de vie par round, etc.). L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours (DD 10), un sort de *soins* ou de guérison (*guérison suprême*, etc.).

Particularités. Le wendigo conserve les particularités de la créature de base et acquiert les suivantes

Coin de l'œil (Sur). Un wendigo qui traque une proie tout en usant de vent divin semble toujours se dissimuler en périphérie du champ de vision de sa victime. Cette dernière subit un malus de –2 aux tests de compétence liés à la Sagesse tant que le monstre la traque

Créature du froid (Ext). Immunisé contre le froid, mais vulnérable au feu, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Régénération (Ext). Seul le feu inflige des dégâts létaux aux wendigos. Les formes d'attaque qui n'infligent pas de points de dégâts ignorent le pouvoir. Enfin, ces monstres ne regagnent pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie

Vent divin (Sur). Le wendigo est capable d'arpenter les vents à volonté, passant d'une forme physique à une forme intangible (et vice versa) au prix d'une action de mouvement.

Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base à l'aide des modificateurs suivants : Dex +8, Con +4, Sag +2, Cha +4.

Compétences. Comme la créature de base, si ce n'est que le monstre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Survie.

Dons. Comme la créature de base, si ce n'est que le wendigo acquiert Pistage.

Environnement. Forêts froides.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours chaotique mauvais

YUGOLOTH

Qualifiés d'êtres les plus cupides et égoïstes des plans extérieurs, les yugoloths incarnent le mot « mercenaire » puisqu'ils louent leurs services au plus offrant. Ils adorent faire souffrir leur prochain et font souvent office de bourreaux, messagers ou gardes du corps pour le compte de puissants démons ou diables.

Les yugoloths parlent l'abyssal, le draconien et l'infernal.

COMBAT

En général, les yugoloths se comportent en combattants acharnés. Ils choisissent l'un de leurs adversaires et le frappent jusqu'à ce qu'il meure, puis ils passent au suivant. Guerriers robustes, ils entament tout combat en usant de leurs meilleurs pouvoirs magiques et attaques.

Tous partagent les caractéristiques suivantes :

Extérieur. Les yugoloths bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*)

Traits des yugoloths. Les yugoloths ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur description) :

Convocation de yugoloths (Mag). Les yugoloths peuvent s'appeler mutuellement, comme s'ils jetaient le sort *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Lancer 1d100 et comparez le résultat au pourcentage indiqué dans la description de chaque espèce de yugoloth. En cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées restent pendant 1 heure, puis retournent d'où elles sont venues Un yugoloth ainsi convoqué ne peut user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel.

Immunités (Ext). Les yugoloths sont immunisés contre l'acide et le poison

Résistances (Ext). Les yugoloths bénéficient d'une résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

Télépathie

PISCOLOTH

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m
Classe d'armure : 24 (+14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +9/+13
Attaque : pince (+13 corps à corps, 2d6+4/19–20/x3)
Attaque à outrance : 2 pinces (+13 corps à corps, 2d6+4/19–20/x3) et 8 tentacules (+11 corps à corps, paralysie)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *convocation de yugoloths*, critiques augmentés, paralysie, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (20), traits des yugoloths, vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques : For 19, Dex 11, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 14
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +12, Discrétion +12, Fouille +10, Intimidation +15, Natation +12, Perception auditive +12, Psychologie +4
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Talent (Intimidation)
Environnement : terre ferme et souterrains (Hadès)
Organisation sociale : solitaire, escouade (4–8) ou section (10–18)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 10–18 DV (taille M), 19–27 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Sergents et contremaîtres des armées de yugoloths, les piscoloths se comportent en véritables tyrans à l'égard des compagnies de yugoloths mineurs.

Le piscoloth a une queue de poisson, le corps rouge et chitineux d'un homard, les serres d'un oiseau de proie et la tête d'un charognard rampant. Bien qu'il ressemble à ceux d'un humanoïde, ses bras s'achèvent par des pinces de crabe.

Brutes cruelles et détestables, les piscoloths assurent l'ordre au sein des armées yugoloths, une mission qui convient parfaitement à leur attitude mesquine et tyrannique.

Combat

Les piscoloths mettent en œuvre les tactiques des armées de yugoloths. Ils plongent au cœur de la mêlée, usant de leur pouvoir de *nuage nauséabond* et de leurs pinces tranchantes



pour terrasser leurs adversaires. Généralement placés à la tête des yugoloths mineurs, les piscoloths ont tendance à pousser leurs unités de l'avant avant de se joindre au combat.

Les armes naturelles d'un piscoloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un yugoloth en jetant un sort de *convocation de monstres VII*.

***Convocation de yugoloths* (Mag).** Une fois par jour, le piscoloth peut tenter d'appeler 4 skeroloths (avec 60 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 3e niveau.

Critiques augmentés (Ext). L'attaque de pinces du piscoloth peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 19-20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la l'attaque de tentacule d'un piscoloth doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine d'être paralysée pendant 2d6 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Clignotement*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *effroi* (DD 14), *protection contre le Bien* et *terreur* (DD 16), à volonté ; *assassin imaginaire* (DD 16), *fusion dans la pierre* et *nuage nauséabond* (DD 15), 3 fois/jour ; *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kilos d'objets), 2 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Le piscoloth bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

LES PISCOLOTHS ET LE *MANUEL DES PLANS*

Si vous exploitez le *Manuel des Plans* au sein de votre campagne, les piscoloths ont accès à davantage d'options de convocation. Ainsi, plutôt que de tenter d'appeler 4 skelorotns, le piscoloth peut essayer de convoquer 1d3 mezzoloths (30 % de chances de succès).

SKEROLOTH

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P
Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases), creusement 6 m, escalade 6 m
Classe d'armure : 20(+1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +4/+0
Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d3)
Attaque à outrance : 4 griffes (+8 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), *convocation de yugoloths*, pouvoirs magiques
Particularités : Extérieur, mouvement craintif, résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), traits des yugoloths, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 11, Dex 16, Con 12, Int 5, Sag 8, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +14, Détection +6, Discrétion +18, Escalade +15, Perception auditive +6
Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative
Environnement : terre ferme et souterrains (Hadès)
Organisation sociale : solitaire, escouade (4–8) ou section (10–18 plus 1 piscoloth)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 5–10 DV (taille M), 11–15 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Espions, voleurs, agents infiltrés et pitoyables rebuts, les skeroloths sont la lie des armées de yugoloths. Ils servent parce qu'ils le doivent, s'effaçant devant les yugoloths les plus puissants et trahissant leurs maîtres lorsque des perspectives de richesses plus grandes s'offrent à eux. Les skeroloths s'en prennent systématiquement à ceux qu'ils croient faibles, et demandent toujours pitié lorsqu'ils sont confrontés à des adversaires trop puissants.

Créatures insectoïdes, les skeloroths ont six pattes et se déplacent sur deux, quatre ou la totalité d'entre elles. La peau rouge-gris pâle d'un skeloroth tourne au blanc lorsque le monstre est apeuré, un état quasi permanent chez ce monstre.

Les autres yugoloths voient les skeroloths comme des créatures faibles et sans la moindre valeur. Bien qu'ils précèdent les unités les plus imposantes, nul ne les considère comme une réelle force militaire. Ils sont surtout utiles quand ils jouent leur rôle d'espion et sont souvent envoyés en mission de reconnaissance

Combat

Cachettes et embuscades sont tout ce que les skeloroths connaissent des combats. Souvent menés par de puissants yugoloths, les skeroloths sont des combattants sur lesquels on ne peut pas compter, sauf quand ils prennent le dessus. Quand ils croisent le chemin de créatures plus faibles qu'eux, des meutes entières fondent sur elles, les terrassant par l'avantage que leur confère la supériorité numérique.

Les armes naturelles d'un skeroloth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

On peut appeler un skeroloth en jetant un sort de *convocation de monstres IV*

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que la cible d'un skeloroth se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le monstre, ce dernier peut tenter une attaque sournoise. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points.

Convocation de yugoloths **(Mag).** Une fois par jour, le skeroloth peut tenter d'appeler un autre skeroloth (avec 40 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 1er niveau

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien, hébétement* (DD 10) et *saut*, à volonté ; *mains brûlantes* (DD 11) et *repli expéditif*, 3 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Mouvement craintif (Sur). Au prix d'une action simple, le skeroloth peut se recroqueviller sur lui-même de peur. Il s'agit d'un effet mental. Tout créature désirant le frapper ou l'attaquer (ce qui inclut les sorts à cible) doit réussir un jet de Volonté (DD 12). En cas de réussite, l'adversaire l'attaque normalement et est immunisé au pouvoir de ce skeroloth pendant 24 heures. En cas d'échec, l'adversaire cesse ses attaques (son action s'arrête là) et ne peut s'en prendre au monstre tant que celui-ci use de son pouvoir de mouvement craintif. Si le monstre cesse d'user de ce pouvoir pour y avoir de nouveau recours par la suite, l'adversaire peut tenter un nouveau jet de Volonté pour l'attaquer. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme



Compétences. Les skeroloths bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

YURIAN

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m
Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +3/+5
Attaque : griffes (+5 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : amphibie, régénération limitée, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For 14, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 11, Cha 8
Compétences : Détection +5, Discrétion +6, Natation +10, Perception auditive +5
Dons : Attaque en puissance, Vigilance
Environnement : milieux aquatiques chauds et tempérés
Organisation sociale : solitaire ou tribu (2–12)
Facteur de puissance : 1
Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux, 50 % d'objets
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–5 DV (taille M), taille 6–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +4

Le yurian est un curieux hybride de crustacé et d'humanoïde que l'on trouve dans les cavernes des côtes maritimes. Bien qu'ils ne soient habituellement pas agressifs, il arrive aux yurians de lancer des raids contre certaines créatures lorsque la nourriture se fait rare.

Le yurian se tient de bout, comme un bipède, et marche généralement sur deux de ses six membres. La paire du milieu est pourvue de petites pinces destinées à la manipulation d'objets. La paire antérieure est à la fois plus imposante et plus robuste, et est dotée de grosses pinces. Le dos de la créature est recouvert d'une épaisse carapace, alors que des plaques plus petites et souples protègent son ventre et ses membres. Deux pédoncules oculaires émergent du sommet de la carapace et s'agitent au-dessus d'une bouche complexe. Sa couleur va du rouge vif à l'orange en passant par des nuances de brun-rouge, de vert ou de noir. La plupart des yurians mesurent entre 1,80 mètre et 2,10 mètres, mais ils grandissent jusqu'à la fin de leur vie, si bien qu'un vieillard peut aisément atteindre les 3 mètres.

Les yurians sont des chasseurs et des cueilleurs, qui se nourrissent principalement de charogne et d'algues. Leur artisanat est simple , mais de bonne qualité : entrelacements d'algues, sculpture sur bois et constructions en coquillages.

Les yurians parlent l'aquatique. Ils respirent dans l'eau et à l'air libre

COMBAT

Les yurians se servent de leurs grosses pinces au combat. Les mâles de certaines tribus disposent d'une pince qui inflige 1d8 points de dégâts plus leur bonus de Force.

Amphibie (Ext). Bien que les yurians soient des créatures aquatiques, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Régénération limitée (Ext). Quand un yurian perd un membre, celui-ci repousse au rythme de la guérison naturelle du monstre. S'il perd une pince ou un pédoncule oculaire, ceux-ci repoussent dès qu'il reçoit soins annulant les dégâts.

Compétences. Un yurian bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

PERSONNAGES YURIANS

La classe de prédilection des yurians est le barbare. Les lanceurs de sorts sont généralement des adeptes ou des druides. Les quelques prêtres vénèrent des esprits ancestraux et choisissent leurs domaines parmi les suivants : Chance, Eau, Guérison et Protection.

Le niveau global équivalent (NGE) d'un PJ yurian est égal à son niveau de classe +4. Ainsi, un barbare yurian de niveau 1 a un NGE de 5 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 5.



Yurian

ZODAR

Créature artificielle de taille M
Dés de vie : 16d10+20 (108 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases) (ne peut pas courir)
Classe d'armure : 28 (+3 Dex, +10 naturelle, +5 parade), contact 18, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +12/+19
Attaque : coup (+19 corps à corps, 2d6+7)
Attaque à outrance : 2 coups (+19 corps à corps, 2d6+7)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : constriction (1d6+7)
Particularités : créature artificielle, démonstration de force, invulnérabilité, souhait, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +5, Vol +8
Caractéristiques : For 25, Dex 16, Con —, Int —, Sag 16, Cha 10
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 16
Trésor : objets magiques uniquement
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 17–45 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Particulièrement forts, créatures artificielles aux origines inconnues, les zodars ressemblent à des harnois animés d'un noir poli. Certains sont joliment décorés, alors que d'autres sont tout simplement fonctionnels. Ils ne sont pas constitués de métal, mais d'une sorte de céramique qui enveloppe une masse de muscles capables d'extraordinaires exploits de force.

Les zodars parlent rarement, voire jamais. Ils ne prononcent jamais plus d'une phrase en l'espace d'une vie humaine. Même alors, il peut ne s'agir que d'un simple bout de phrase, qui est par contre d'une importance cruciale. Quelle que soit la langue employée, tous les personnages situés à portée d'ouïe saisissent ce qu'il dit (comme s'ils bénéficiaient d'un sort de *don des langues* d'une durée instantanée).

Parfois, un zodar s'attache à des aventuriers et les accompagnent au cours de leurs pérégrinations. Il participe alors à l'aventure ou peut se contenter d'observer en silence.

COMBAT

Les zodars ne déclenchent jamais un combat mais n'hésitent pas à se défendre. La plupart se battent à mains nues, mais certains (10 % de chances) ont recours à une arme magique.

Constriction (Ext). Quand il se bat à mains nues, le zodar frappe rarement. En fait, il tente d'agripper son adversaire. S'il remporte le test de lutte, il peut user de constriction, infligeant 1d6+7 points de dégâts contondants supplémentaires chaque fois qu'il maintient sa prise.

Démonstration de force (Ext). Trois fois par jour, un zodar peut doubler sa valeur de Force (50 ; bonus de +20) pendant 1 round.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Invulnérabilité (Ext). Le zodar est immunisé contre toutes les attaques à l'exception de celles qui sont portées à l'aide d'armes contondantes. Quand on détermine le résultat de l'attaque, on ne tient pas compte du bonus d'altération (le cas échéant).

Souhait (Sur). Une fois par an, un zodar peut modifier la réalité comme s'il venait de lancer un sort de *souhait* (niveau d'ensorceleur égal au nombre de ses dés de vie). Officiellement, aucun n'a jamais utilisé ce pouvoir plus d'une fois dans un même siècle. Si l'effet du *souhait* est de la plus haute importance, il sera suffisamment subtil pour que nul n'en reconnaisse l'origine.



Zodar

APPENDICE I : CLASSES DE PRESTIGE

Cet appendice propose trois classes de prestige destinées aux fiélons. Elles offrent des opportunités aussi intéressantes que variées pour les Extérieurs dotés du sous-type Mal.

FIÉLON CORRUPTEUR

Pour diverses raisons (avoir davantage de chair à canon dans le cadre de la guerre de Sang, disposer de monnaie au sein d'un système économique infernal ou remporter un conflit cosmique opposant le Bien au mal), certains fiélons s'attachent à corrompre les âmes des mortels afin qu'elles finissent dans les plans inférieurs à leur mort. Ces fiélons prennent un grand plaisir à trouver des âmes pures et vierges de tout Mal, les dévoyant jusqu'à ce qu'elles soient irrémédiablement corrompues. Et quant à celles qu'ils ne sauraient corrompre, ils s'efforcent par tous les moyens de leur faire passer des pactes qu'ils finiront par détourner à leurs propres fins. Ces monstres entreprennent donc une carrière de fiélon corrupteur.

Comme le suggère le nom de cette classe de prestige, seuls les fiélons peuvent emprunter cette voie. Certains s'y frottent sans posséder de niveaux de classe, mais les autres en ont généralement quelques-uns.

Le fiélon corrupteur établit habituellement une relation personnelle avec un mortel précis, aussi œuvre-t-il souvent indépendamment de ses congénères. Parfois, succubes et érinyes travaillent cependant de concert.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir fiélon corrupteur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : Extérieur doté du sous-type Mal.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +7.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Bluff, degré de maîtrise de 10 en Déguisement, degré de maîtrise de 10 en Psychologie.

Spécial : doit être capable d'user de *charme-personne* ou de *charme-monstre* en guise de sort ou de pouvoir magique.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fiélon corrupteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

PARTICULARITÉS DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de fiélon corrupteur :

Armes et armures. Le fiélon corrupteur ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Faveur du fiélon (Sur). Une fois par jour, le fiélon corrupteur a la possibilité d'octroyer un bonus de +3 à l'une des valeurs de caractéristique d'une créature touchée. Ce bonus est cumulable avec d'autres et persiste pendant 24 heures. Au terme de l'effet, la créature subit un malus de –3 à cette même valeur de caractéristique pendant 24 heures. Si elle profite une nouvelle fois de ce pouvoir, non seulement le malus est annulé, mais elle bénéficie également du bonus normal.

Les fiélons corrupteurs font grand usage de ce pouvoir, du moins au début. Souvent, ils abordent des individus qui ont besoin d'un petit coup de fouet dans une situation précise, leur faisant cette « faveur » en échange d'un menu service. Le lendemain, lorsque le sujet est victime du malus, le prix de cette même faveur augmente légèrement, etc., jusqu'à ce qu'il soit d'accord pour faire n'importe quoi en échange de l'altération de caractéristique.

Transformation (Sur). Le fiélon corrupteur a le pouvoir d'adopter différentes formes (action simple). L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, si ce n'est que le personnage est limité aux formes humanoïdes de taille P à G. Le fiélon bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement.

Les fiélons corrupteurs ont généralement recours à ce pouvoir pour se rendre plus avenants, voire désirables, auprès de leurs cibles. En effet, quoi de plus difficile que de manipuler une personne qui s'enfuit en proie à la terreur.

Souvent, ces fiélons exploitent la tentation de la chair, mais la séduction n'est qu'un moyen parmi tant d'autres visant à damner le mortel choisi, pas une fin en soi. Dès lors qu'ils sont entraînés dans une relation intime avec un fiélon (en particulier si elle est illicite), les mortels sont beaucoup plus sensibles à la tentation et au chantage.

Bouclier mental (Sur). Au niveau 2, le fiélon corrupteur bénéficie d'une immunité contre les sorts de *détection de pensées* et de *détection du mensonge*, mais également contre toutes les tentatives magiques visant à détecter son alignement.

Cet effet renforce la couverture du fiélon dont il bénéficie déjà grâce au pouvoir de transformation puisqu'il masque désormais ses pensées.

***Suggestion* (Mag).** Au niveau 2, le fiélon corrupteur peut user de *suggestion* 3 fois par jour. Le DD de sauvegarde est égal à 15 + le modificateur de Charisme du personnage (comme s'il possédait le don École renforcée [Enchantement]). Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de fiélon corrupteur. Si la

TABLE A1–1 : FIÉLON CORRUPTEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Faveur du fiélon, transformation
2	+1	+3	+3	+3	Bouclier mental, *suggestion*
3	+2	+3	+3	+3	*Marque de la justice*
4	+3	+4	+4	+4	*Création majeure*, greffons fiélons
5	+3	+4	+4	+4	*Quête*, tentation
6	+4	+5	+5	+5	Pacte spirituel, *souhait*

cible du pouvoir est déjà sous l'influence d'un *charme-personne* lancé par le personnage, elle subit un malus de –2 au jet de sauvegarde.

Le fiélon corrupteur est généralement désireux de corrompre les mortels et de les séduire à des fins maléfiques. Un mortel qui commet un acte mauvais parce qu'il est sous un effet de coercition magique n'est pas totalement corrompu, et on peut facilement le débarrasser de l'empreinte du Mal en lui jetant un sort de *pénitence*. Cependant, l'utilisation de ce pouvoir constitue un premier pas vers la damnation éternelle du mortel. En effet, une fois l'acte commis, tentation et chantage n'en sont que plus faciles

Marque de la justice (Mag). Au niveau 3, le fiélon corrupteur peut user de *marque de la justice* 1 fois par jour, même si « marque de l'iniquité » conviendrait mieux pour désigner ce pouvoir.

Le personnage utilise ce pouvoir pour assurer la descente d'une personne bonne dans les affres du mal. Dès lors que sa victime mène une existence immorale, le fiélon emploie *marque de la justice* pour faire en sorte qu'elle ne fasse pas machine arrière ou ne cherche pas à faire pénitence. Si les prêtres bons placent généralement la *marque de la justice* de manière visible sur le sujet, les fiélons corrupteurs ont tendance à la dissimuler.

Création majeure (Mag). Un fiélon corrupteur de niveau 4 gagne le pouvoir d'utiliser *création majeure* 3 fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau de fiélon corrupteur.

Les fiélons corrupteurs usent de ce pouvoir pour tenter les mortels qui affichent un penchant pour les apparences et les richesses matérielles.

Greffons fiélons (Sur). Une fois par mois, un fiélon corrupteur de niveau 4 ou plus est capable de conférer un greffon fiélon (voir Appendice 2) à un mortel consentant

Ce type de greffon est généralement offert en guise de récompense aux mortels qui ont sensiblement progressé sur la voie de la corruption

Quête (Mag). Au niveau 5, le fiélon corrupteur peut lancer *quête* 1 fois par jour.

Comme dans le cas de *suggestion*, la coercition magique n'est pas le meilleur moyen de parvenir aux fins d'un fiélon corrupteur, mais c'est une alternative qui fonctionne admirablement.

Tentation (Sur). Toujours au niveau 5, le fiélon corrupteur gagne le pouvoir d'offrir aux créatures bonnes l'occasion de prendre un alignement mauvais. Cet effet fonctionne sur le même principe que la rédemption ou la tentation du sort *pénitence*, sachant que le fiélon peut en user dès que l'occasion se présente

AS

Fiélon corrupteur

Pacte spirituel (Sur). Au niveau 6, le fiélon corrupteur gagne le pouvoir de conclure un accord avec un mortel, le prix à payer étant l'âme de celui-ci. Notez que la victime doit être consentante

Au moment où ce mortel décède, son âme est transférée dans une gemme (préparée selon le même processus que pour le sort *capture d'âme* lorsque le pacte est conclu), même si la pierre et le mortel ne se trouvent pas dans le même plan.

Le marché se fait en 1 heure et ne peut être brisé par la suite. En effet, le seul moyen de se dérober au pacte spirituel est de récupérer la gemme après la disparition du mortel et de la briser, ce qui a pour effet de libérer son âme. Ensuite, il peut être rappelé à la vie par les moyens habituels.

Souvent, une fois le pacte conclu, les fiélons corrupteurs retournent dans leur plan d'origine où ils attendent la mort de leur cible. Il leur arrive également de déposer la gemme en lieu sûr avant de revenir dans le plan Matériel pour hâter le décès de l'infortunée victime.

Souhait (mag). Un fiélon corrupteur de niveau 6 est capable d'accorder un *souhait* à un mortel (ce qui n'inclut pas les élémentaires, Extérieurs et autres créatures non vivantes), 1 fois par jour. L'utilisation de ce pouvoir coûte au personnage autant de points d'expérience que s'il lançait effectivement un sort de *souhait*, aussi les fiélons n'en usent-ils pas à la légère.

Le fiélon corrupteur se servent habituellement de ce pouvoir dans le cadre d'un pacte spirituel (voir ci-dessus), ce qui lui permet d'exaucer les souhaits du mortel de son choix en échange de l'âme de celui-ci



FIÉLON IMPIE

Les mortels semblent conçus pour vénérer les dieux et constituer des communautés de nature religieuse. Le fiélon impie est un véritable champion dans l'art de pervertir ce désir naturel et de le transformer en culte de ses sombres maîtres. Particulièrement doué pour exploiter les faiblesses des mortels, le fiélon impie forme une secte diabolique dont les membres lui sont irrémédiablement liés, ce qui signe bien évidemment la damnation de leur âme

Comme le suggère le nom de cette classe de prestige, seuls les fiélons peuvent emprunter cette voie. Certains s'y frottent sans posséder de niveaux de classe, mais les autres ont généralement un passé de prêtre. Certains ensorceleurs et bardes fiélons (les magiciens sont plus rares) usent d'illusions et d'enchantements pour les aider à duper les mortels et attirer ces derniers dans leurs sectes impies. Les fiélons combattants (dotés de niveaux de guerrier, de rôdeur ou de barbare) forment parfois des sectes constituées de brigands, de pirates ou de mercenaires.

Le fiélon impie travaille habituellement seul. Son but est de détourner les mortels du culte des vrais dieux, plus particulièrement ceux du Bien, et d'offrir leur âme aux plans inférieurs.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir fiélon impie, il faut satisfaire aux conditions suivantes

Race : Extérieur doté du sous-type Mal.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +7.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Bluff, degré de maîtrise de 10 en Connaissances (religion).

Dons : Prestige.

Spécial : doit posséder au moins un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort de 4e niveau ou plus.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fiélon impie (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

PARTICULARITÉS DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de fiélon impie

Armes et armures. Le fiélon impie ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, le fiélon impie a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Pour ce faire, il doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas lancer le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et les jets de sauvegarde des cibles s'accompagnent d'un DD égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du fiélon impie (le cas échéant). Si la Table A–2 indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela veut dire qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus (en plus d'un emplacement de sort de domaine, qu'il reçoit à chaque niveau). Si sa valeur de Sagesse ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sort du niveau indiqué, à l'exception du sort de domaine. Le fiélon impie prépare et lance les sorts de la même manière que le prêtre.

Le fiélon impie a accès à deux des domaines de sa divinité tutélaire. Il peut faire son chois parmi les éventuels domaines de prestige (décrits dans *Les Gardiens de la Foi*) que propose son dieu. Comme c'est le cas pour les prêtres, chaque domaine confère un sort par niveau ainsi qu'un pouvoir. Le fiélon prépare donc tous les jours l'un ou l'autre de ses sorts de domaine pour chaque niveau de sort.

Alignement indétectable (Sur). L'alignement du fiélon impie est en permanence protégé contre toutes les formes de divination. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom.

Localisation de sectaire (Sur). Le serment de sang crée un lien télépathique entre le fiélon impie et les membres de sa secte. Ce pouvoir fonctionne à volonté et sur le même principe que *localisation de créature*, mais il n'affecte que les individus liés au personnage par le biais du serment de sang.

Serment de sang (Sur). Le fiélon impie a le pouvoir d'exécuter un rituel d'initiation qui lie les membres de la secte à son service. Le rituel tisse un lien magique et mental entre le personnage et les mortels qui y participent. Celui-ci requiert une journée de préparation durant laquelle le fiélon médite et prépare la salle où le rituel aura lieu. La durée de ce rituel s'élève à 2 heures auxquelles s'ajoutent 10 minutes par mortel initié de la secte. Si les préparatifs ou le rituel sont interrompus, tout le processus doit être repris à zéro.

Toutes les créatures présentes dans la pièce et situées dans un rayon de 18 mètres du fiélon impie au début du rituel (ainsi que celles qui y pénètrent au cours de la cérémonie) doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + le niveau de classe du fiélon + son modificateur de Charisme) sous peine d'être affectées par un sort de *discours captivant*. Les individus consentants doivent tenir compte d'un malus de –4 au jet de

TABLE A1–2 : FIÉLON IMPIE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour 1er	2e	3e	4e	5e
1	+0	+2	+2	+2	Alignement indétectable, localisation de sectaire, serment de sang	0+1	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+3	*Transfert de pouvoirs magiques*	1+1	0+1	—	—	—
3	+2	+3	+3	+3	Parrainage de disciple	1+1	1+1	0+1	—	—
4	+3	+4	+4	+4	*Scrutation de sectaire*, torture de sectaire	1+1	1+1	1+1	0+1	—
5	+3	+4	+4	+4	Bouclier mental	2+1	1+1	1+1	1+1	0+1
6	+4	+5	+5	+5	Meurtre de sectaire	2+1	2+1	1+1	1+1	1+1

sauvegarde, alors que les spectateurs qui y sont opposés bénéficient d'un bonus de +4.

Au bout de 2 heures, chaque initié est soumis à l'attention personnelle du personnage pendant 10 minutes, durant lesquelles le lien est véritablement créé. Si l'initié souhaite y résister, il a droit à un jet de Volonté (Dd 15 + + le niveau de classe du fiélon + son modificateur de Charisme). Les individus consentants ont le droit le rater leur jet de sauvegarde automatiquement. En cas de réussite, le fiélon impie sait que la tentative de lien a échoué, mais cela n'interrompt pas le rituel pour autant. Souvent, les fiélons laissent croire aux mortels qu'ils n'ont pas pris conscience de cette résistance jusqu'à la fin de la cérémonie.

Transfert de pouvoirs magiques (**Mag**). Au niveau 2, le fiélon impie peut user d'un pouvoir semblable au sort de prêtre de *transfert de sorts* qui permet aux membres de sa secte d'avoir accès à ses pouvoirs magiques. Le personnage peut donc rendre accessible autant de ses pouvoirs magiques qu'il le souhaite à une créature ayant subi le serment de sang. Ensuite, le sectaire peut utiliser le pouvoir 1 fois par jour, toutes les variables numériques (dont le niveau de lanceur de sorts et le DD de sauvegarde) dépendant du fiélon.

Lorsqu'il transfère un pouvoir magique, le fiélon n'est plus capable de s'en servir aussi souvent que d'habitude : les pouvoirs utilisables à volonté ne sont plus disponibles que 4 fois par jour, et les autres perdent une utilisation quotidienne. Un fiélon peut conférer le même pouvoir à de multiples adorateurs, ou permettre à certains de l'utiliser plusieurs fois par jour, mais il perd alors d'autres utilisations quotidiennes.

Par exemple, si un fiélon impie glabrezu confère le pouvoir de *dissipation de la magie* à deux de ses disciples 1 fois par jour, ou encore 2 fois par jour à un seul d'entre eux, lui-même ne pourra plus s'en servir que 3 fois par jour tant que le sectaire en conservera l'usage.

Le fiélon impie peut révoquer le transfert au prix d'une action libre. Si le disciple s'en est déjà servi, cela compte bien évidemment dans le nombre d'utilisations quotidiennes du fiélon.

Parrainage de disciple (Sur). Un fiélon impie de niveau 3 ou plus est capable de canaliser une partie des facultés de lanceur de sorts de son maître pour les offrir aux mortels dotés de niveaux de prêtre. Le personnage peut ainsi parrainer un prêtre dont le niveau n'est pas plus de deux fois supérieur au sien. Ainsi, un fiélon impie de niveau 3 est susceptible de patronner un prêtre de niveau 6 au mieux, qui a alors accès à tous les sorts de prêtre et aux deux domaines choisis parmi ceux qu'offre le maître du fiélon.

Scrutation de sectaire (**Mag**). Au niveau 4, le fiélon impie est capable d'observer toute créature ayant subi le serment de sang, comme s'il usait du sort *scrutation*, sauf si elle se trouve dans un autre plan. Le personnage peut user de ce pouvoir 1 fois/jour pour chaque disciple, quel que soit leur nombre.



Fiélon impie



Torture de sectaire (Sur). Au niveau 4, le fiélon impie gagne le pouvoir de faire du mal à ceux qui ont subi le serment de sang. Si la distance n'entre pas en ligne de compte, le fiélon ne peut cependant pas torturer un disciple situé dans un autre plan. Lorsque le fiélon utilise ce pouvoir, le sectaire visé souffre de douleurs atroces. Il subit un malus de –4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique pendant 1 round par niveau de classe du fiélon. S'il réussit un jet de Vigueur (DD 10 + le niveau de classe du fiélo + son modificateur de Charisme), le sujet n'est victime que d'un malus de –2.

Bouclier mental (Sur). Au niveau 5, le fiélon impie bénéficie d'une immunité contre les sorts de *détection de pensées* et de *détection du mensonge*.

Meurtre de sectaire (Sur). Au niveau 6, le fiélon impie gagne le pouvoir de tuer ceux qui ont subi le serment de sang et qui lui déplaisent. Si la distance n'entre pas en ligne de compte, le fiélon ne peut cependant pas torturer un disciple situé dans un autre plan. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + le niveau de classe du fiélo + son modificateur de Charisme) sous peine de mourir. En cas de réussite, elle subit tout de même 3d6 points de dégâts. Il s'agit d'un effet de mort.

LISTE DE SORTS DU FIÉLON IMPIE

Le fiélon impie choisit ses sorts dans la liste suivante :

1er **niveau :** *anathème, bénédiction, bouclier de la foi, détection du Bien, détection du Chaos, détection de la Loi, détection du Mal, frayeur, imprécation, injonction, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre la Loi, protection contre le Mal, sanctuaire.*

2e **niveau :** *aide, alignement indétectable, endurance de l'ours, force de taureau, immobilisation de personne, profanation, silence, ténèbres.*

3e **niveau :** *contagion, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, malédiction, négation de l'invisibilité, prière, ténèbres profondes.*

4e **niveau :** *allié d'outreplan, communication à distance, détection du mensonge, don des langues, empoisonnement, immunité contre les sorts, protection contre la mort, rapport, transfert de sorts.*

5e **niveau :** *changement de plan, communion, injonction suprême, exécution, marque de la justice, pénitence, rejet du Bien, rejet du Chaos, rejet de la Loi, rejet du Mal, résistance à la magie, scrutation, vision lucide.*

FIÉLON POSSESSEUR

Un fiélon équipé de puissantes griffes ou armé d'une épée embrasée constitue certes un adversaire redoutable, mais le fiélon possesseur intervient sans doute à un niveau plus inquiétant encore. Capable de renoncer à sa forme physique pour hanter ou contrôler le corps d'un mortel, ce monstre envahissant corrompt les âmes en leur sein.

Comme le suggère le nom de cette classe de prestige, seuls les fiélons peuvent emprunter cette voie. Certains s'y frottent sans posséder de niveaux de classe, mais les autres ont généralement un passé de barde ou d'ensorceleur. Beaucoup de prêtres fiélons entreprennent cette clase de prestige lorsqu'ils ont le sentiment que la possession de mortels relève de l'obligation religieuse. Les fiélons dotés de niveaux de guerrier préfèrent une approche plus directe des causes qu'ils défendent dans le plan Matériel et se tournent rarement vers cette classe de prestige.

Le fiélon possesseur travaille habituellement seul. Certains utilisent leurs pouvoirs pour semer le chaos, vivant carnages et débauches avec une intensité démesurée lorsqu'ils possèdent le corps d'un mortel. D'autres exploitent leurs hôtes à des fins corruptrices beaucoup plus insidieuses. Dans tous les cas, leurs victimes sont souillées à jamais et se sentent en danger permanent.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir fiélon possesseur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : Extérieur doté du sous-type Mal.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +5.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Discrétion.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fiélon possesseur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex ou Int ; voir ci-dessous), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de fiélon impie. Sauf indication contraire, le DD de sauvegarde de ses pouvoirs surnaturels est égal à 10 + son niveau de fiélon possesseur + son modificateur de Charisme.

Armes et armures. Le fiélon possesseur ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

TABLE A1–3 : FIÉLON POSSESSEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Forme éthérée, possession d'objet, présence dissimulée
2	+1	+3	+3	+3	Malédiction, objet magique
3	+1	+3	+3	+3	Contrôle d'objet
4	+2	+4	+4	+4	Animation d'objet, possession de créature
5	+2	+4	+4	+4	Allié ou ennemi, possession d'objet discontinu
6	+3	+5	+5	+5	Contrôle de créature

Forme éthérée (Sur). Le fiélon possesseur peut adopter une forme éthérée à volonté, comme s'il usait de *passage dans l'éther* (niveau de lanceur de sorts égal à son total de dés de vie, ou à son niveau d'ensorceleur auquel on ajoute son niveau de fiélon possesseur, selon le plus élevé). Le fait de posséder un objet ou une créature met un terme à l'utilisation de ce pouvoir et ne compte donc pas dans le cadre de sa durée.

Possession d'objet (Sur). Un fiélon possesseur sous forme éthérée est capable de posséder un objet dans le plan Matériel. Celui-ci doit être de taille TP à TG, sachant que les objets magiques et les objets tenus ou portés bénéficient d'un jet de Volonté. De leur côté, les objets ordinaires qui ne sont ni tenus ni portés sont automatiquement possédés.

Le fiélon fait partie intégrante de l'objet possédé, aussi n'est-il plus éthéré. Il voit et entend tout ce qui se passe dans un rayon de 18 mètres de l'objet comme s'il utilisait ses sens, mais il n'acquiert pas la vision aveugle. Quand il n'entreprend aucune action lors d'un round, ses sens ont une portée de 36 mètres.

Le fiélon est vulnérable aux effets visant les Extérieurs et les créatures de son alignement (comme *parole sacrée* et *châtiment sacré*, ainsi que *marteau du Chaos* ou *courroux de l'ordre*), mais également aux sorts et effets mentaux. Par contre, il est immunisé contre les attaques physiques et les effets magiques ordinaires (comme une *boule de feu*). Le fait d'abîmer l'objet n'inflige pas de dégâts au fiélon. Par contre, si l'objet est détruit, le personnage doit recouvrer sa forme éthérée.

Quand il possède un objet, le fiélon peut utiliser tous ses pouvoirs ne requérant pas d'action physique, ce qui inclut pouvoirs magiques et télépathie. Il est incapable de lancer des sorts (car il ne peut ni parler ni bouger), de se livrer à des attaques matérielles ou de réaliser quelque autre action physique, du moins tant qu'il n'a pas atteint le niveau 4.

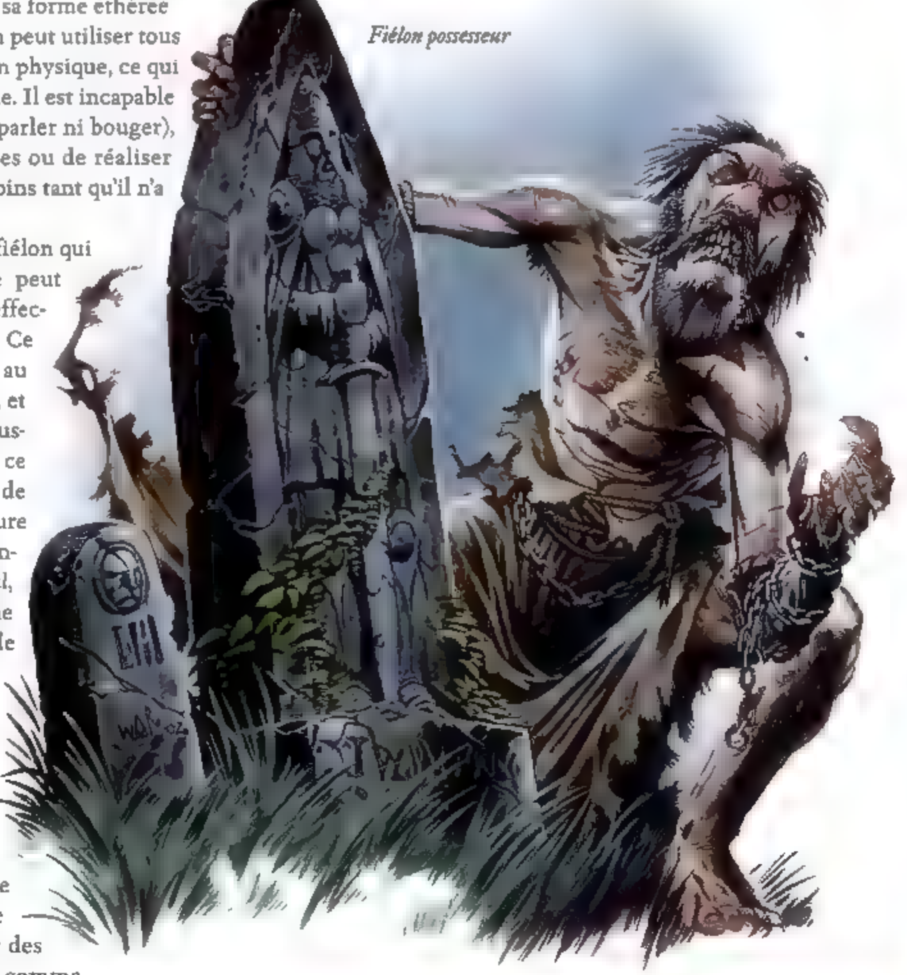
Présence dissimulée (Ext). Tout fiélon qui possède un objet ou une créature peut tenter de dissimuler sa présence en effectuant un test de Discrétion spécial. Ce test de Discrétion « mental » est lié au modificateur d'Intelligence du fiélon, et non à celui de Dextérité. En cas de réussite, le fiélon est capable d'éviter tout ce qui serait normalement susceptible de trahir sa présence au sein de la créature ou de l'objet possédé. Ainsi, il peut franchir un *cercle magique contre le Mal*, entrer dans un temple protégé par une *interdiction* ou déjouer une tentative de *détection du Mal*. Le DD de sauvegarde de ce test est égal au DD de sauvegarde du sort que le fiélon souhaite esquiver. S'il ne contrôle pas la créature ou l'objet possédé au moment du test, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4.

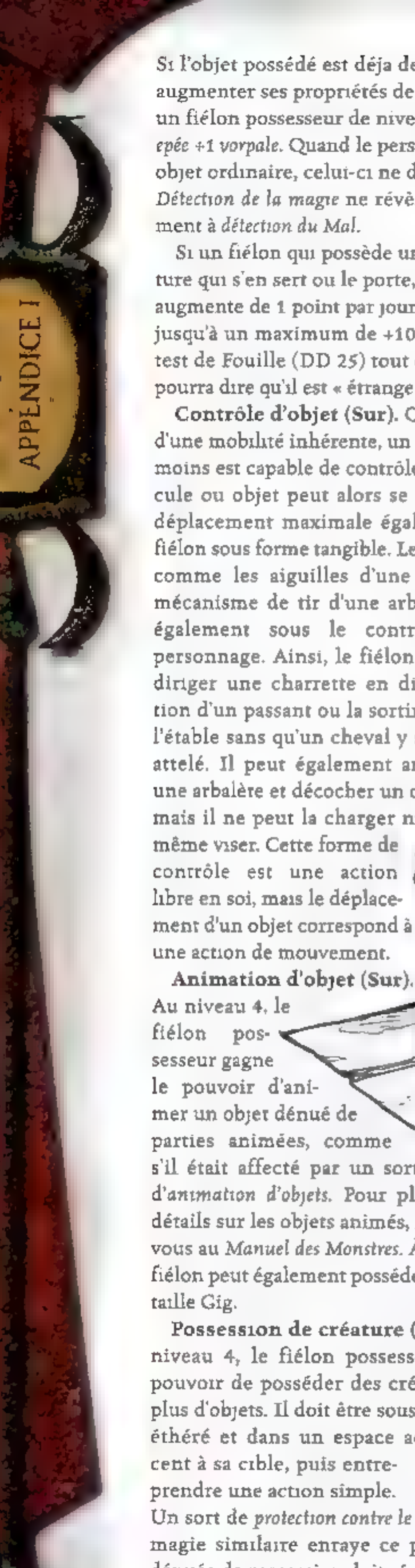
Quand il possède une créature, le fiélon peut egalement effectuer ce test de Discrétion pour la protéger des effets de sorts liés à l'alignement, comme *châtiment sacré*. En cas de réussite (toujours contre le DD de sauvegarde du sort), la créature possédée subit des dégâts conformément à son alignement actuel. Par contre, en cas d'échec, elle est affectée comme si elle était le fiélon.

Ce test ne constitue pas une action en soi ; le fiélon a le droit de l'effectuer pour réagir à l'action d'autrui (comme une *detection du Mal*).

Malédiction (Sur). Au niveau 2, le fiélon possesseur gagne le pouvoir d'offrir une nature impure et corrompue à un objet possédé. Toute créature touchant ce dernier doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être victime d'un sort de *malédiction*. Le sujet ne sait pas d'où vient celle-ci et n'aura pas forcément conscience tout de suite qu'il est affecté. Du reste, rien dans l'apparence de l'objet ne suggère qu'il est possédé. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée, même si le fiélon quitte l'objet qui en est à l'origine.

Objet magique (Sur). Toujours au niveau 2, le personnage gagne le pouvoir de faire fonctionner une arme ou armure possédée sur le principe d'un objet magique. Le fiélon est donc capable d'octroyer à l'objet des propriétés dont la valeur est égale à son niveau de classe en terme de bonus d'altération. Par exemple, un fiélon possesseur de niveau 3 peut faire d'une épée une *arme +3*, une *arme +2 acérée* ou une *arme +1 sanglante*.


Fiélon possesseur



Si l'objet possédé est déjà de nature magique, le fiélon peut augmenter ses propriétés de la même quantité. Par exemple, un fiélon possesseur de niveau 5 peut faire d'une *épée +1* une *épée +1 vorpale*. Quand le personnage utilise ce pouvoir sur un objet ordinaire, celui-ci ne devient pas réellement magique *Détection de la magie* ne révèle donc aucune aura, contrairement à *détection du Mal*.

Si un fiélon qui possède un objet tente de posséder la créature qui s'en sert ou le porte, le DD de sauvegarde de la cible augmente de 1 point par jour où elle l'a tenu ou s'en est servi, jusqu'à un maximum de +10 Un personnage qui réussit un test de Fouille (DD 25) tout en examinant l'objet possédé pourra dire qu'il est « étrange »

Contrôle d'objet (Sur). Quand il possède un objet doté d'une mobilité inhérente, un fiélon possesseur de niveau 3 au moins est capable de contrôler ses mouvements. Le véhicule ou objet peut alors se mouvoir à une vitesse de déplacement maximale égale à la vitesse du sol du fiélon sous forme tangible. Les autres parties mobiles, comme les aiguilles d'une pendule ou le mécanisme de tir d'une arbalète, sont également sous le contrôle du personnage. Ainsi, le fiélon peut diriger une charrette en direction d'un passant ou la sortir de l'étable sans qu'un cheval y soit attelé. Il peut également armer une arbalète et décocher un carreau, mais il ne peut la charger ni même viser. Cette forme de contrôle est une action libre en soi, mais le déplacement d'un objet correspond à une action de mouvement.

Animation d'objet (Sur). Au niveau 4, le fiélon possesseur gagne le pouvoir d'animer un objet dénué de parties animées, comme s'il était affecté par un sort d'*animation d'objets*. Pour plus de détails sur les objets animés, reportez-vous au *Manuel des Monstres*. À ce niveau, le fiélon peut également posséder les objets de taille Gig.

Possession de créature (Sur). Au niveau 4, le fiélon possesseur gagne le pouvoir de posséder des créatures en plus d'objets. Il doit être sous forme éthéré et dans un espace adjacent à sa cible, puis entreprendre une action simple. Un sort de *protection contre le Mal* ou quelque autre forme de magie similaire entrave ce pouvoir. Par contre, une cible dénuée de protection doit réussir un jet de Volonté Les créatures d'alignement mauvais sont victimes d'un malus de 2 au jet de sauvegarde, tout comme celles qui se livrent à un acte maléfique au moment de la tentative de possession (à la discrétion du MD) En cas de réussite, la cible est immunisée contre les tentatives de possession de ce fiélon pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est possédée, même si elle n'en est pas forcément consciente.

Un fiélon qui possède un sujet fait partie intégrante de la victime, aussi n'est-il plus éthéré Il ne peut être la cible de sorts ou d'attaques qui ne visent pas également la victime, ce qui inclut les attaques portées par des créatures éthérées. Les dégâts subis par la créature possédée n'affectent pas le fiélon. Si elle meurt, il recouvre sa forme éthérée.

Le fiélon sent tout ce que la victime ressent, bénéficiant ainsi d'un éventuel pouvoir de vision aveugle ou de sens exceptionnels. Il peut communiquer par télépathie avec le sujet à tout moment, projetant dans son esprit des mots dans tout langue connue de celui-ci. En outre, le fiélon est toujours conscient des pensées de sa victime. Il peut également sonder ses souvenirs, mais le sujet a alors droit à un jet de Volonté. En cas de succès, le fiélon ne peut accéder aux souvenirs de cette créature pendant 24 heures

Allié ou ennemi (Sur). Au niveau 5, le fiélon possesseur gagne le pouvoir de récompenser ou de punir une créature qu'il possède. Si cette dernière est consciente de sa présence et désireuse de l'accueillir, le fiélon peut lui conférer un bonus de malfaisance de +4 à l'une de ses valeurs de caractéristique. Ce bonus persiste tant que le personnage le souhaite, mais il peut le révoquer au prix d'une action libre, surtout si la créature possédée se met à se comporter à l'inverse des souhaits du fiélon

De même, le fiélon peut imposer un malus de malfaisance de –4 à l'une des valeurs de caractéristique de la créature possédée, ce qu'il fait généralement quand il ne parvient pas à la contrôler ou, une fois encore, lorsqu elle se comporte à l inverse de ses désirs. Là encore, le fiélon peut révoquer le malus à tout moment, au prix d'une action libre.

Pour conférer un bonus ou un malus, il faut entreprendre une action libre

Possession d'objet discontinu (Sur). Au niveau 5, le fiélon peut utiliser son pouvoir de possession d'objet pour prendre le contrôle d'un objet plus ou moins défini · une mare d'eau, un nuage de poussière, ou une section de mur ou de sol. À ce niveau, il peut également posséder et animer les objets de taille C

Contrôle de créature (Sur). Au niveau 6, le fiélon possesseur gagne le pouvoir d'exercer un contrôle direct sur une créature qu'il possède. La tentative de contrôle se fait au prix d'une action simple. De son côté, la victime doit effectuer un jet de Volonté par round jusqu'à ce que le fiélon renonce. En cas d'échec, le personnage réussit sa tentative de contrôle. Par contre, si la victime réussit trois jets de sauvegarde consécutifs, la tentative échoue et le fiélon ne peut plus prendre le contrôle pendant 24 heures (ce qui ne met pas pour autant un terme à la possession). À chaque round, la victime peut seulement entreprendre une action de mouvement ou une action simple. Dès lors que le fiélon en gagne le contrôle, il le conserve automatiquement pendant un nombre de rounds égal à son niveau de classe (6) + son modificateur de Charisme, +1 pour chaque contrôle précédent. Une fois ce laps de temps écoulé, le fiélon peut tenter de reprendre le contrôle du sujet.

Quand il contrôle une victime, le fiélon possesseur a accès à tous les pouvoirs, compétences, dons et connaissances magiques de la créature. Il agit comme s'il était cette créature jusqu'à ce qu'il en perde le contrôle ou y renonce. Le fiélon utilise ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, mais il adopte les valeurs de caractéristique physiques de son hôte. Notez qu'il peut également utiliser ses propres pouvoirs magiques. Le fiélon conserve le type de la créature, et il est affecté par les sorts et effets comme s'il était l'hôte, sauf s'ils sont liés à l alignement. Par exemple, un cornugon possédant le corps d'un loup est sujet aux sorts qui affectent les animaux, même s'il est beaucoup plus intelligent qu'un loup ordinaire. De même, un balor qui possède le corps d'un paladin n'est pas sujet à *ténèbres maudites*, mais il est affecté par *châtiment sacré*.

Le fiélon choisit si l'hôte reste conscient des sens et des actes de son corps (auquel cas il peut communiquer mentalement avec le personnage) ou s'il lui impose un black-out total pendant la durée du contrôle.

Fin de possession. Les sorts comme *bannissement* et *renvoi* comptent parmi les seuls effets capables d'affecter un fiélon possesseur distinctement de l'objet ou de la créature qu'il habite. Lorsque l'un de ces sorts vise le personnage, on applique ses effets comme si le fiélon était sous forme tangible, en utilisant ses dés de vie, ses sauvegardes, ses valeurs de caractéristique, etc. En cas de réussite, ces sorts chassent le fiélon de son hôte et le renvoient dans son plan d'origine. *Parole sacrée* et autres sorts similaires ont le même effet, mais le fiélon peut dissimuler sa présence pour y échapper. Certains pouvoirs spéciaux (comme le pouvoir accordé par le domaine de prestige d'Exorcisme décrit dans *Les Gardiens de la Foi*) peuvent chasser un fiélon de son hôte et lui restituer sa forme éthérée.

APPENDICE II : IMPLANTS ET SYMBIOTES

Implants et symbiotes ne sont pas des monstres à part entière. En fait, il s'agit de membres monstrueux, voire d'êtres conscients (dans le cadre des symbiotes), destinés à fusionner avec une créature pour améliorer ses traits. Les implants sont dénués de conscience ; il s'agit de bras, de jambes, d'ailes, etc. Par contre, les symbiotes sont pourvus d'un esprit et s'associent à leur hôte de différentes manières

IMPLANTS

Les implants n'ont pas d'attributs. Ils permettent d'améliorer l'un des pouvoirs ou l'une des caractéristiques de la créature à laquelle ils sont fixés, voire de lui conférer un nouveau pouvoir. Par exemple, un bras fiélon conférera une allonge supérieure ou une meilleure attaque naturelle. Certains sont pourvus d'une certaine autonomie. En général, cela prend la forme d'une action de mouvement ou d'une action d'attaque supplémentaire par round, habituellement d'un type précis (par exemple, une attaque naturelle portée à l'aide d'un bras griffu fiélon).

Même si leur fonctionnement est similaire en termes de jeu, les implants ne sont pas des objets magiques. Un personnage doté du don décrit dans l'encadré ci-dessous est à même de créer et de poser des implants. Le créateur doit se trouver dans un environnement calme et confortable, qui prend souvent la forme d'un laboratoire d'alchimie mais parfois celle d'un temple maléfique. Il a besoin de matériel, qui inclut généralement un stock de chair du type de créature adéquat. Le coût de ces matières premières est inclus dans le coût de création. Enfin, le coût de création d'un implant est égal à la moitié de son prix de vente.

Si la création de l'implant requiert un ou plusieurs sorts, le créateur doit les préparer, simplement les connaître (dans le cas des ensorceleurs et des bardes), ou avoir accès aux pouvoirs magiques dupliquant leurs effets. Cependant, le sort n'est pas lancé mais juste consommé, et le personnage n'a pas à fournir les composantes matérielles, les focaliseurs, ou à sacrifier les PX normalement exigés lors de leur incantation normale. Toutefois, le sort est dépensé lors du travail mené sur le implant, comme si le personnage l'avait lancé.

Rappelons-le : un implant n'est pas un objet magique. Il ne dégage donc pas la moindre aura de magie, ne compte pas

IMPLANT [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut poser un certain type d'implants à des créatures vivantes ou à lui-même

Conditions. Degré de maîtrise de 10 en Premiers secours.

Avantage. Choisissez un type d'implant : aboleth, fiélon, illithid, mort-vivant, tyrannœil ou yuan-ti. Pour choisir les implants aboleths, le personnage doit être un aboleth ; pour choisir les implants fiélons, le personnage doit être un fiélon ; etc. Il n'y a pas de conditions particulières pour ce qui est des implants des morts-vivants et des tyrannœils

Le personnage est donc capable de créer des implants du type choisi et de les appliquer à une créature (ce qui l'inclut) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'implant. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base)

dans la limite d'objets magiques qu'une créature est capable de porter et ne présente pas de niveau de lanceur de sorts. Enfin, il est très difficile, voire impossible, de le récupérer au même titre que les autres trésors. Par contre, il compte dans la valeur totale du trésor de la créature, qui conserve son facteur de puissance normal mais est donc dotée de moins de richesses.

IMPLANTS ABOLETHS

Créations des maléfiques aboleths, ces implants peuvent être soudés au corps de toute créature tangible.

Acquisition d'un implant aboleth

Les aboleths fixent généralement ces implants aux amphibes et autres créatures asservies. Le processus exige la transformation psionique du sujet, que peu d'aboleths savent réaliser. Souvent, ce type d'implant est conféré aux amphibes et autres créatures ayant subi une transformation à la suite d'un contact avec les tentacules d'un aboleth.

Si la créature transformée et pourvue d'implants aboleths bénéficie d'un sort de *guérison suprême*, les appendices se dessèchent et se flétrissent en 1d4+1 jours, se détachant au terme de ce laps de temps. Si l'implant remplaçait l'un des membres ou organes de la créature, un sort de *régénération* est nécessaire pour le recouvrer.

Couche de mucus. Le sujet est constamment recouvert d'une fine couche de mucus. Celle-ci augmente sa vitesse de déplacement à la nage de +3 mètres et lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion. Toutefois, elle le rend également plus sensible à certaines facultés psioniques. La créature greffée subit donc un malus de –4 aux jets de Volonté contre les effets mentaux. Enfin, le mucus double également la portée à laquelle un aboleth peut contrôler un esclave, soit 3 kilomètres.

Conditions : Implant, le créateur doit être un aboleth ; *Prix* : 5 000 po.

Queue d'amphibe. Cet implant ne peut être fixé aux amphibes puisqu'ils possèdent déjà un tel appendice. La queue d'amphibe est fine et musclée. Elle confère à la créature une vitesse de déplacement à la nage naturelle de 12 mètres. La créature peut se déplacer dans l'eau à sa vitesse de déplacement sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut recourir à l'action de course quand elle nage en ligne droite.

Conditions : Implant, le créateur doit être un aboleth ; *Prix* : 6 000 po.

Tentacule aboleth. Le tentacule aboleth remplace généralement un bras ou quelque autre membre antérieur. Cependant, il est parfois fixé au-dessus d'un membre antérieur ou sous un bras. La créature bénéficie alors d'un bonus de +4 en Force lorsqu'elle utilise ce tentacule, notamment pour attaquer. L'attaque naturelle que constitue le tentacule inflige 1d6 points de dégâts (auxquels on ajoute le bonus de Force de la créature ajusté par l'implant) et peut provoquer la transformation de la cible. Cette dernière doit alors réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV raciaux de la créature greffée + son modificateur de Constitution) sous peine de commencer à se transformer comme si un aboleth l'avait frappée (reportez-vous au *Manuel des Monstres*).

Conditions : Implant, le créateur doit être un aboleth ; *Prix* : 50 000 po.

Yeux d'amphibe. Les amphibes possèdent des yeux bulbeux semblables à ceux des poissons. Cet implant ne peut être ajouté aux amphibes puisqu'ils en disposent déjà. La créature greffée bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, qui passe à +4 sous l'eau.

Conditions : Implant, le créateur doit être un aboleth ; *Prix* : 600 po.

IMPLANTS FIÉLONS

Ces implants sont des membres de nature fiélonne que l'on fixe au corps de créatures tangibles.

Acquisition d'un implant fiélon

Il existe différents moyens d'acquérir un implant fiélon. Certains objets magiques enveloppent la créature, lui ôtent un membre (lui infligeant au passage 6d6 points de dégâts) et le remplacent par un tel implant (ou parfois par un familier fiélon ; voir *Symbiotes fiélons*, plus bas), ce qui lui restitue alors 5d6 points de vie.

Certaines classes de prestige imposent aussi l'ajout d'un implant fiélon à l'intéressé. L'acolyte de la peau (décrit dans *Par l'Encre et le Sang*) acquiert une vêture fiélonne au niveau 1. Au fil de sa progression, il s'y habitue et s'y adapte toujours mieux. Il existe sans doute d'autres classes de prestige qui confèrent différents types d'implants fiélons.

Cependant, quand un personnage acquiert un tel implant dans le cadre d'une classe de prestige, c'est généralement une entité fiélonne qui le lui confère au faîte d'un noir rituel. Les personnages qui ne se lancent pas dans de telles classes de prestige peuvent également subir de tels rituels pour gagner tous les bénéfices d'un implant fiélon. Ce genre de rituel demande 10 rounds et inflige 1d4 points de dégâts par round au personnage.

Enfin, les démons et diables dotés d'au moins quatre niveaux dans la classe de prestige de fiélon corrupteur (voir l'Appendice I) peuvent octroyer de tels implants dans le cadre d'un pouvoir spécial. Il s'agit alors de « présents » visant à récompenser les personnages qui progressent sur la voie de la corruption, le plus souvent en échange de l'âme du mortel.

Inconvénients des implants fiélons

Les créatures d'alignement bon dotées d'un implant fiélon doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) par jour sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse. En effet, l'expérience qu'elles vivent les rend lentement folles.

Celles qui ne sont pas d'alignement mauvais doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) par jour sous peine de succomber à la tentation de commettre un acte maléfique. Cela peut d'ailleurs aboutir à un changement d'alignement.

Lorsque les personnages pourvus d'implants fiélons interagissent avec des PNJ d'alignement non mauvais, appliquez un malus de circonstances de –6 aux tests liés au Charisme (Bluff, Diplomatie, etc.). Le malus s'applique même si les PNJ ne sont pas conscients de la présence du implant, car il reflète le changement subtil de la personnalité de l'hôte.

Ailes de plumes. Ces ailes ressemblent à celles d'un vrock ou d'une érinye : elles sont grandes et souvent pourvues de griffes. La créature acquiert une vitesse de déplacement égale à deux fois sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne). Quand elle ne vole pas, elle peut se servir de ses ailes pour porter des coups et désorienter ses adversaires. Chaque round, elle a le droit d'effectuer un test de Bluff (opposé à un test de Psychologie joué par son adversaire). En cas de réussite, les attaques de la créature bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 pour le round.

Conditions : Implant, *vol*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 10 000 po.

Ailes membraneuses. Ces ailes ressemblent à celles d'un succube, d'un diantrefosse ou d'une chauve-souris. La créature dispose d'une vitesse de déplacement en vol égale à deux fois sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne). En outre, elle acquiert une résistance au feu (10) et au froid (10).

Conditions : Implant, *protection contre les énergies destructives*, *vol*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 50 000 po.

Bras flexible. Ce long bras souple ressemble à un tentacule et s'achève par une grossière main griffue pourvue de trois doigts. S'il ne lui sert pas à tenir un objet ou à effectuer quelque autre action, la créature peut s'en servir pour porter une attaque naturelle par round, en utilisant son bonus de base à l'attaque ajusté par son modificateur de Force. Cette attaque vient en plus des actions normales de la créature au cours du round et inflige un nombre de points de dégâts qui dépend de sa taille (voir Table A2–1), auquel on ajoute son bonus de Force.

Si la créature profite du bras flexible pour manier une arme, toutes les attaques portées à l'aide de celle-ci sont victimes d'un malus de –2. Une fois par jour, au prix d'une action simple, la créature peut lancer *projectile magique* (niveau 5 de lanceur de sorts).

Conditions : Implant, *projectile magique*, *rapidité*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 27 000 po.

Bras griffu. Ce bras est musclé, vigoureux et pourvu d'une grande main griffue. La créature bénéficie d'un bonus de +4 en Force lorsqu'elle utilise ce bras, notamment pour attaquer. Si celui-ci ne lui sert pas à tenir un objet ou à effectuer quelque autre action, la créature peut s'en servir pour porter une attaque naturelle par round, en utilisant son bonus de base à l'attaque ajusté par son modificateur de Force. Cette attaque vient en plus des actions normales de la créature au cours du round et inflige des points de dégâts qui dépendent de sa taille (voir Table A2–1), auxquels on ajoute son bonus de Force ajusté par le implant.

Conditions : Implant, *force de taureau*, *rapidité*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 50 000 po.

SR

Bras long. Ce membre est fin, vigoureux et particulièrement long par rapport à la taille de la créature. L'allonge naturelle de celle-ci augmente de 1,50 mètre lorsqu'elle porte une attaque à l'aide du membre ou d'une arme qu'il manie. Bien qu'il ne puisse entreprendre d'actions autonomes, le bras est capable de porter des attaques naturelles, infligeant des dégâts qui dépendent de la taille de la créature (voir Table A2–1).

Conditions : Implant, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* 5 000 po.

Dard caudal. Cette longue et épaisse queue segmentée est d'apparence chitineuse et s'achève par un dard de scorpion. La créature peut s'en servir pour porter une attaque naturelle par round, en utilisant son bonus de base à l'attaque ajusté par son modificateur de Force. Cette attaque vient en plus des actions normales de la créature au cours du round. Elle inflige 2d4 points de dégâts (quelle que soit la taille de la créature) auxquels on ajoute le bonus de Force du personnage greffé. En outre, le dard inocule un venin (jet de Vigueur, DD 14, annule). Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Conditions : Implant, *empoisonnement*, *rapidité*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 50 000 po.

Jambe de saut. Cette jambe particulièrement longue est arquée, soit en avant (sur le modèle de la grenouille) soit en

arrière (comme les sauterelles). La créature bénéficie d'un bonus d'aptitude de +30 aux tests de Saut. Par contre, sa vitesse de déplacement au sol est réduite de 3 mètres en raison de la différence qui sépare ses deux jambes.

Conditions : Implant, *saut*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 35 000 po.

Jambe piétinante. Ce membre court et vigoureux se termine par une patte d'éléphant. Chaque round, lorsque vient son tour de jeu, la créature peut se déplacer à hauteur de sa vitesse maximale et piétiner les adversaires d'une taille strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige des dégâts contondants qui dépendent de la taille de la créature (voir Table A2–1). Un adversaire piétiné peut effectuer une attaque d'opportunité accompagnée d'un malus de –4 ou un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV raciaux de la créature greffée + son modificateur de Force) pour réduire les dégâts de moitié.

Conditions : Implant, *force de taureau, métamorphose funeste*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 5 000 po.

Jambe rapide. Longue et agile, cette jambe augmente la vitesse de déplacement de la créature de 3 mètres quand elle ne porte pas une armure ou une charge lourdes. En outre, la créature bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade et de Saut.

Conditions : Implant, *repli expéditif, saut*, le créateur doit être un fiélon , *Prix :* 4 000 po.

Jambe vigoureuse. Ce membre est puissant et musclé. La créature bénéficie d'un bonus inné de +2 en Constitution.

Conditions : Implant, *endurance de l'ours*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 8 000 po.

Mâchoire fiélonne. Cette grosse mâchoire est recouverte d'une épaisse peau écailleuse. Deux grandes défenses jaillissent d'une rangée de dents crochues et pointues. Celles-ci confèrent à la créature une attaque de cornes naturelle qui inflige des dégâts dépendant de sa taille (voir Table A2–1).

Conditions : Implant, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 2 000 po.

Œil charmeur. Cet œil est pourvu d'un iris doré et d'une pupille en forme de sablier semblable à celle d'une chèvre. La créature qui bénéficie de la greffe voit parfaitement dans le noir, y compris dans les ténèbres magiques. En outre, elle acquiert une attaque de regard charmeur. Tout individu situé dans un rayon de 9 mètres du monstre et qui croise son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être charmé pendant 24 heures par dé de vie de vie de la créature greffée. Le DD de sauvegarde de cet effet s'accompagne d'un bonus de +2 parce que seul l'un des yeux de la créature est capable de porter l'attaque. Enfin, la créature greffée est immunisée contre son regard.

Conditions : Implant, *charme-personne, vision lucide*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 120 000 po

Œil effrayant. Cet œil rouge vif est pourvu d'un iris noir. La créature gagne le pouvoir permanent de *détection de l'invisibilité* (niveau 20 de lanceur de sorts). En outre, elle acquiert une attaque de regard. Tout individu situé dans un rayon de 9 mètres du monstre et qui croise son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être paralysé de terreur pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde de cet effet s'accompagne d'un bonus de +2 parce que seul l'un des yeux de la créature est capable de porter l'attaque. Enfin, la créature greffée est immunisée contre son regard.

Conditions : Implant, *détection de l'invisibilité, terreur*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 120 000 po.

Oreille fiélonne. Cette oreille de grande taille, pourvue d'arêtes reliées par une peau membraneuse, a la forme d'un éventail. La créature bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive et profite des avantages du don Combat aveugle.

Chaque fois que la créature obtient un résultat naturel de 1 à un test de Perception auditive, l'oreille lui transmet des bruits issus du Pandémonium. Elle est alors assourdie et victime de *confusion* pendant 1d4+1 rounds. Tant qu'elle reste sourde, elle perd le bénéfice du don Combat aveugle.

Conditions : Implant, le créateur doit être un fiélon ; *Prix :* 2 500 po.

Queue. Ce membre long et fin fouette les airs de son propre chef. Au prix d'une action complexe, la créature peut attaquer une créature située dans un rayon égal à son allonge +3 mètres. La queue exploite l'attaque de base de la créature, à laquelle on ajoute son modificateur de taille et un modificateur de Force de +2. Elle inflige 1d6+3 points de dégâts (quelles que soient la taille et la Force de la créature). Les blessures provoquées brûlent atrocement et la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 11) sous peine de rester hébétée pendant 1 round.

Conditions : Implant, *baiser de la goule*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 8 000 po.

Tentacule. Ce membre ressemble fortement au bras flexible. Il s'agit d'un long tentacule qui s'achève par des crochets barbelés. Il ne peut manier une arme, mais il peut se livrer à des manipulations grossières (tirer un gros levier ou soulever une herse). La créature bénéficie d'un bonus de +4 en Force quand elle s'en sert. En situation de lutte, elle exploite sa valeur de Force ajustée. En outre, elle bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de lutte visant à assurer sa prise, à immobiliser son adversaire ou à le blesser. Par contre, elle n'en bénéficie pas quand elle tente de se dégager.

Le tentacule peut également servir à effectuer des attaques naturelles, infligeant des dégâts qui dépendent de la taille de la créature (voir Table A2–1) auxquels on ajoute son bonus de Force ajusté. Enfin, il ne confère pas les avantages de l'attaque spéciale d'étreinte.

Conditions : Implant, *force de taureau*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 20 000 po.

Vêture fiélonne. Cette seconde peau améliore le bonus d'armure naturelle de la créature de +1 et lui confère un bonus inné de +2 en Dextérité. Elle acquiert également la vision dans le noir sur 18 mètres. Enfin, 1 fois par jour, la créature peut user du sort *empoisonnement* (niveau 16 de lanceur de sorts).

Conditions : Implant, *empoisonnement*, *grâce féline*, *peau d'écorce*, le créateur doit être un fiélon ; *Prix* : 55 000 po.

Table A2–1 : Dégâts des implants fiélons selon la taille de la créature

Taille	Bras long, bras flexible, mâchoire fiélonne	Bras griffu, jambe piétinante, tentacule
Infime	—	1
Minuscule	1	1d2
Très petite	1d2	1d3
Petite	1d3	1d4
Moyenne	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Très grande	1d8	2d6
Gigantesque	2d6	2d8
Colossale	2d8	4d6

Implants illithids

D'aucuns prétendent que les flagelleurs mentaux furent les premières créatures à se livrer à des expériences en matière de greffes et à développer des techniques visant la chair d'une créature sur une autre. D'autres soutiennent que cet honneur plus que douteux revient aux fiélons, et qu'un fiélon corrupteur enseigna l'opération à un illithid. Quelle que soit la vérité, il est indéniable que de nombreux illithids expérimentés possèdent le don Implant et s'en servent à tour de bras sur leurs esclaves. Souvent, ces greffes augmentent l'efficacité des esclaves au combat tout en réduisant leur volonté. Toute créature dotée d'un implant illithid subit donc un malus de –4 aux jets de Volonté contre les sorts, facultés psioniques et effets mentaux.

Acquisition d'implants illithids

Les flagelleurs mentaux greffent souvent leurs esclaves. Pour ce faire, l'illithid a simplement besoin du don Implant, ce qui explique que les esclaves transformés soient si nombreux dans leurs communautés.

Le processus de création des cérémorphes (reportez-vous à l'archétype du demi-illithid, plus haut) est une transformation beaucoup plus radicale qu'une simple greffe.

Antennes. Une longue paire d'antennes jaillit du crâne de la créature, et des centaines de poils de quelques centimètres de long poussent sur ses épaules et ses bras. Ces organes sensoriels complexes lui confèrent le pouvoir de perception des vibrations, ce qui lui permet de déceler tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 20 000 po.

Arme. Bien que la plupart des implants prennent la forme de tissus vivants fixés à un corps, celui-ci est une arme de corps à corps (ordinaire, magique ou de maître) remplaçant la main d'un esclave afin qu'il ne soit jamais désarmé. Il s'agit dorénavant d'une arme naturelle, même si ces autres propriétés ne sont en rien modifiées. La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués à l'aide de cette arme, et on estime qu'elle en connaît le maniement. Cependant, cette main est inutilisable en dehors des combats. Enfin, la créature subit un malus de –2 aux tests de compétence exigeant l'usage des mains.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : pris de l'arme + 1 000 po.

Corne. Cette greffe modifie toute la structure faciale de la créature, allongeant son visage jusqu'à en faire un museau bestial surmonté d'une longue corne effilée. La créature peut porter une attaque naturelle à l'aide de cette corne, infligeant un nombre de points de dégâts perforants dépendant de sa taille (voir Table A2–2). Elle profite également des avantages conférés par le don Science de la bousculade.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 8 000 po.

Dos de tractage. Cette greffe tord et renforce la colonne vertébrale et les muscles du dos de la créature, ce qui l'oblige à se voûter quand elle marche. Les créatures bipèdes deviennent alors des créatures quadrupèdes pour ce qui est de fixer leur capacité de charge. En général, les illithids appliquent cette greffe aux créatures de taille G ou supérieure, car ses bénéfices sont réduits pour celles de taille M et inexistants pour les autres.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 2 000 po.

Griffes. En réalité, cet implant est un bras complet, trop long par rapport à la taille de la créature puisqu'il tombe généralement jusqu'au sol, et très musclé. La main dispose de griffes aiguisées aussi longues que des lames de couteau. La créature peut porter une attaque naturelle, infligeant des dégâts tranchants qui dépendent de sa taille (voir Table A2–2). En cas de coup critique, les dégâts sont triplés. Enfin, la créature subit un malus de –4 aux tests de compétence exigeant de la précision.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 5 000 po.

Jambes d'escalade. Des jambes supplémentaires jaillissent du corps de la créature. Toutes deux s'achèvent par un pied pourvu de gros coussinets adhésifs et disposent d'un genou les repliant sur les flancs de la créature. Le tout ressemble fortement aux pattes d'un gecko. La créature peut escalader les parois et plafonds à la vitesse de 4,50 mètres par round, comme si elle portait des *chaussons d'araignée*.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 4 000 po.

Mandibules. Ces mandibules chitineuses ressemblent à celles d'une ombre des roches et s'accompagnent d'un élargissement de la mâchoire. L'attaque de morsure de la créature inflige des dégâts tranchants qui dépendent de sa taille (voir Table A2–2). Si la créature touche un adversaire d'une taille strictement inférieure à la sienne, elle inflige les dégâts habituels et peut tenter d'entamer une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Chaque test de lutte réussit lors de rounds successifs inflige automatiquement des dégâts de morsure.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 15 000 po.

Tentacule. Il s'agit d'un long membre flexible qui s'achève par une protubérance osseuse et pointue. Ce tentacule remplace un bras ou un membre antérieur et permet à la créature de porter une attaque naturelle. Il inflige des dégâts tranchants qui dépendent de la taille de la créature (voir la TableA2–2). Le tentacule augmente également l'allonge naturelle de 1,50 mètres, mais il ne saurait manier une arme ou manipuler un objet avec précision. Enfin, la créature subit un malus de –2 aux tests de compétence exigeant l'usage des mains.

Conditions : Implant, le créateur doit être un illithid ; *Prix* : 5 000 po.

Table A2–2 : Dégâts des implants illithids selon la taille de la créature

Taille	Corne	Mandibules	Tentacule	Griffes
Infime	1d2	1d3	—	1
Minuscule	1d3	1d4	1	1d2
Très petite	1d4	1d6	1d2	1d3
Petite	1d6	1d8	1d3	1d4
Moyenne	1d8	2d6	1d4	1d6
Grande	2d6	2d8	1d6	1d8
Très grande	2d8	4d6	1d8	2d6
Gigantesque	4d6	4d8	2d6	2d8
Colossale	4d8	8d6	2d8	4d6

IMPLANTS MAUGS

Les lanceurs de sorts maugs posent des implants spéciaux aux leurs lorsqu'ils les créent dans le plan d'Achéron. Tous sont des implants d'origine artificielle taillés dans la pierre de Thuldanin, la seconde strate d'Achéron. Seuls les maugs saisissent les secrets de leur création et les lanceurs de sorts y ont souvent recours pour transformer leurs suivants.

Bras bousculant. Ce membre est un appendice en pierre semblable à un piston qui s'achève par une main plate et verticale. Il est attaché au torse de la créature par une « ceinture » de pierre. En règle générale, ce bras n'est pas très utile, mais il peut être utilisé 1 fois par round pour porter une attaque spéciale contre un adversaire situé dans un rayon de 1,50 mètre. La créature effectue une attaque de contact au corps à corps qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. En cas de succès, elle doit effectuer un test de Force opposé contre son adversaire, comme si elle avait tenté une attaque de bousculade. En plus des bonus habituels, la créature bénéficie d'un bonus spécial de +5 au jet. Si elle l'emporte, le défenseur est repoussé de 1,50 mètre, +30 cm par point de différence au résultat. Notez qu'elle ne suit pas le déplacement du défenseur.

Pour ce qui est de repousser les objets non portés, le bras a une Force égale à 10 + la Force de la créature. bien entendu, il ne peut repousser adversaires et objets qu'en ligne droite.

Conditions : Implant, *force de taureau*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 2 000 po.

Crache-pierre. Le crache-pierre est une sorte de boîte que l'on fixe généralement à l'épaule de la créature. À la base de l'arme figure un tube qui tire des pierres avec une précision effrayante. La créature peut donc l'utiliser pour projeter un caillou ou une bille de fronde en effectuant une attaque de contact. Ces attaques ont un facteur de portée de 4,50 mètres, infligeant des dégâts qui dépendent de la taille de la créature (voir Table A2–3). Six fois par jour, le crache-pierre peut tirer ses munitions avec une force impressionnante. Ces attaques exploitent la colonne « Surnaturelle » sur la Table A2–3 et confèrent un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le chargeur de l'arme peut contenir jusqu'à 50 pierres ou billes de fronde.

Conditions : Implant, *pierre magique*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 2 000 po.

Main. Cette main de pierre est conçue pour que ses doigts se renferment de concert. Elle remplace la main normale de la créature. Dans le cadre d'attaques à mains nues, elle inflige des dégâts létaux, sauf si son possesseur choisit de subir un malus de –4 pour infliger des dégâts non-létaux. Par contre, elle ne modifie pas le montant des dégâts infligés par le biais d'attaques à mains nues ou d'armes naturelles.

L'objectif principal de cette greffe est de raffermir la poigne de la créature pour qu'il soit plus difficile de la désarmer ou

de lui dérober un objet qu'elle tient. Elle bénéficie donc d'un bonus de +5 aux jets visant à ne pas être désarmée, à échapper à une lutte, à se rattraper en cas de chute, et à se retenir à une surface verticale quand elle subit des dégâts tout en escaladant. Une créature dotée de plusieurs de ces mains cumule les bonus octroyés.

La main s'ouvre et se referme aussi aisément qu'une main normale. Elle n'entrave pas les incantations de sorts et ne gêne pas l'utilisation de compétences. Le bonus est également cumulable avec celui qu'offre un gantelet d'armes.

Conditions : Implant, *force de taureau*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 2 000 po.

Pierres acérées. Ces petits cailloux ronds sont incrustés sur tout le corps de la créature. Au prix d'une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, la créature peut les faire ressortir. Elle s'allonge alors soudainement, prenant la forme de pointes aiguës capables de transpercer la chair et le métal. En situation de lutte, elles infligent 2d4 points de dégâts perforants en plus des dégâts normaux lorsque la créature réussit son test. Elle peut également s'en servir en guise d'armes légères infligeant 1d4 points de dégâts perforants. Conjointement avec une attaque naturelle ou à mains nues, les pierres acérées infligent 1d4 points de dégâts perforants supplémentaires.

Conditions : Implant, *pierres acérées*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 4 000 po.

Plaque frémissante. Généralement située au niveau de la poitrine de la créature, cette plaque ressemble à une mince feuille de schiste enveloppée dans une armature de pierre. Spécialement conçue, elle tremblote et vibre, offrant à la créature une perception surnaturelle des environs. Si la créature se trouve en contact avec le sol, elle peut déceler l'emplacement de tout ce qui est également en contact avec le sol dans un rayon de 4,50 mètres. En outre, elle subit un malus de –4 aux tests de Déplacement silencieux.

Conditions : Implant, *détection de l'invisibilité*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 8 000 po.

Roulements. Prenant la forme de six gros cylindres situés sous une pyramide de pierre, les roulements remplacent les jambes et les pieds de la créature. Ils augmentent sa vitesse de déplacement au sol de 6 mètres et lui confèrent le pouvoir de piétiner ses adversaires. Toutefois, elle subit un malus de –8 aux tests d'Équitation, Escalade et Natation. En outre, elle ne peut pas courir.

Chaque round, lorsque vient son tour de jeu, la créature peut se déplacer à hauteur de sa vitesse maximale et piétiner les adversaires d'une taille strictement inférieure à la sienne. Cette attaque inflige des dégâts contondants qui dépendent de la taille de la créature (voir Table A2–3). Un adversaire piétiné peut effectuer une attaque d'opportunité accompagnée d'un malus de –4 ou un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV raciaux de la créature greffée + son modificateur de Force) pour réduire les dégâts de moitié.

Conditions : Implant, *métamorphose funeste*, *repli expéditif*, le créateur doit être un maug ; *Prix* : 10 000 po.

Table A2–3 : Dégâts des implants maugs selon la taille de la créature

Taille	Roulement	Crache-pierre — Pierre	Bille	Surnaturelle
Infime	1d6	—	1	1d2+1
Minuscule	1d8	1	1d2	1d3+1
Très petite	2d6	1d2	1d3	1d4+1
Petite	2d8	1d3	1d4	1d6+1
Moyenne	4d6	1d3	1d4	1d6+1
Grande	4d8	1d4	1d6	1d8+1
Très grande	8d6	1d6	1d8	1d10+1
Gigantesque	8d8	1d8	1d10	2d6+1
Colossale	16d6	1d10	2d6	2d8+1

Implants morts-vivants

Fruits des expériences menées par de vils nécromants et autres prêtres de la mort désireux de se rapprocher de ce qu'ils révèrent tout en restant parmi les vivants, ces implants sont constitués de chair morte et greffés à des corps encore vifs.

Acquisition des implants morts-vivants

Tout lanceur de sort doté du don implant et satisfaisant aux conditions requises peut créer et greffer ce type de implant. Les maîtres blêmes (classe de prestige décrite dans *Par l'Encre et le Sang*) bénéficient de certains implants au fil de leur progression et se perfectionnent dans l'art de les poser.

Bras affaiblissant. Le bras affaiblissant est un membre antérieur squelettique qui confère un bonus inné de +4 en Force. Deux fois par jour, la créature peut user de contact affaiblissant. L'être vivant touché subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Si le contact manque la cible, cela ne dépense pas une utilisation quotidienne du pouvoir.

Conditions : Implant, *rayon affaiblissant*; *Prix* : 40 000 po

Bras débilitant. Le bras débilitant est un membre décharné constitué de chair découpée et séchée. Il octroie un bonus inné de +4 en Force. Deux fois par jour, la créature peut l'utiliser pour conférer 1 niveau négatif à un être vivant. Le DD du jet de Vigueur visant à s'en débarrasser est égal à 14. Si le contact manque la cible, cela ne dépense pas une utilisation quotidienne du pouvoir.

Conditions : Implant, *énergie négative* ; *Prix* : 40 000 po






Bras paralysant. Le bras paralysant est un membre robuste constitué de chair de mort vivant. Il confère un bonus inné de +4 en Force. Deux fois par jour, la créature peut user de contact paralysant. L'être vivant touché doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être paralysé pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Si le contact manque la cible, cela ne dépense pas une utilisation quotidienne du pouvoir.

Conditions : Implant, *baiser de la goule, préservation des morts* ; *Prix :* 40 000 po.

Cotte de mailles osseuse. Ce implant ressemble à une armure d'ossements emboîtés, mais il fait partie intégrante du corps de la créature. La cotte de mailles osseuse confère un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA

Conditions : Implant, *préservation des morts* ; *Prix :* 16 000 po.

Œil momifié. À première vue, cet orbe rond et dur ressemble à un œil normal, mais il est desséché et ne bouge pas dans son orbite. Souvent, il semble animé d'une pâle lueur. La créature peut utiliser le sort *mauvais œil* 1 fois par jour (niveau 12 de lanceur de sorts).

Conditions · Implant, *mauvais œil* ; *Prix :* 50 000 po.

IMPLANTS TYRANNŒILS

Aux yeux des tyrannœils, toutes les créatures (y compris celles de leur espèce qui sont légèrement différentes) sont des abominations qui méritent simplement d'être anéanties. Tout effort visant à transférer leur perfection à d'autres créatures est tout simplement répugnant, alors que c'est là le rôle même des implants tyrannœils. Ceux-ci sont créés et greffés par des sectaires déments (généralement des humains, mais parfois des gobelinoïdes) qui vénèrent les tyrannœils dans le but de leur ressembler.

Acquisition des implants tyrannœils

Ces implants sont créés par d'étranges sectes dédiées aux tyrannœils et ne sont habituellement appliqués qu'à leurs membres. Ces sectes sont souvent constituées de créatures souterraines comme les kobolds, les troglodytes et les derros.

Couronne d'yeux. Cet implant consiste en six yeux enchâssés tout autour du crâne d'une créature. Leur vision est assez mauvaise (portée normale réduite de moitié) Toutefois, ils confèrent la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision à 360°. La créature bénéficie donc d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et il n'est pas possible de la prendre en tenaille.

Conditions : Implant ; *Prix :* 60 000 po.

Œil de remplacement. Cet implant prend la place de l'un des yeux de la créature. Au prix d'une action simple, elle peut désormais générer un rayon 3 fois par jour. L'effet duplique l'un des rayons des petits yeux du tyrannœil, sachant que chaque œil ne peut générer qu'un seul type de rayon. La créature utilise son bonus à l'attaque, mais le DD de sauvegarde est toujours égal à 18 Le rayon a une portée de 45 mètres.

Conditions : Implant et un sort au choix (*blessure modérée, charme-monstre, charme-personne, désintégration, doigt de mort, lenteur, pétrification, sommeil, télékinésie* et *terreur*) ; *Prix :* 195 000 po.

Œil observateur. Cet implant remplace l'un des yeux de la créature et lui confère une attaque de regard, capable d'user de *charme-monstre, frayeur, pétrification* ou *sommeil*. Elle a une portée de 9 mètres et un DD de sauvegarde de 16 (qui inclut un bonus de +2 car seul l'un des yeux de la créature porte l'attaque). Pour le reste, elle fonctionne sur le même principe que les rayons oculaires d'un tyrannœil.

Conditions : Greffe et un sort au choix (*charme-monstre, frayeur, pétrification* et *sommeil*) ; *Prix :* 195 000 po.

Peau blindée. Des plaques d'os semblables à celles qui protègent les tyrannœils recouvrent toutes les parties vulnérables du corps de la créature. Son bonus d'armure naturelle augmente de +4.

Conditions : Implant et *peau d'écorce* ; *Prix :* 64 000 po.

Pédoncule oculaire. Cet implant est greffé sur la tête de la créature et relié à son système nerveux. Celle-ci peut alors générer un rayon au prix d'une action simple, 3 fois par jour L'effet duplique l'un des rayons des petits yeux du tyrannœil, sachant que chaque pédoncule ne peut produire qu'un seul type de rayon. La créature utilise son bonus à l'attaque, mais le DD de sauvegarde est toujours égal à 18. Le rayon a une portée de 45 mètres.

Conditions : Implant et un sort au choix (*blessure modérée, charme-monstre, charme-personne, désintégration, doigt de mort, lenteur, pétrification, sommeil, télékinésie* et *terreur*) ; *Prix* . 195 000 po.

Troisième œil. Greffé sur le front de la créature, cet implant duplique les effets du gros œil central du tyrannœil, générant un cône d'antimagie. Ce cône a le même effet que le sort *zone d'antimagie* (niveau 13 de lanceur de sorts). Cependant, il ne fait que 4,50 mètres de long et fonctionne 3 fois par jour.

Conditions : Implant et *zone d'antimagie* ; *Prix :* 165 000 po.

IMPLANTS YUAN-TIS

Ces implants sont des membres serpentins que l'on fixe au corps de créatures tangibles.

Acquisition des implants yuan-tis

Les monstrueux anathèmes yuan-tis (décrits plus haut) sont les principaux créateurs de ces implants car ils les produisent à une vitesse surprenante. D'autres yuan-tis, qui œuvrent en étroite collaboration avec des agents ou sectaires humanoïdes, apprennent le don Implant et en profitent pour accroître la puissance de leurs sbires.

Bras serpentin. Ce long bras flexible s'achève par une tête de serpent. La créature peut porter une attaque de morsure à l'aide du bras, infligeant 1d4 points de dégâts et inoculant son venin (jet de Vigueur, DD 17, annule) Les

dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Conditions : implant, le créateur doit être un yuan-ti ; *Prix* : 12 000 po.

Crocs empoisonnés. Ces longs crocs pointus permettent à la créature d'inoculer un venin (jet de Vigueur, DD 17, annule). Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Si la créature ne possédait pas déjà une attaque de morsure, elle ne peut mordre que les adversaires agrippés (inoculant le venin en réussissant un test de lutte pour immobiliser son ennemi) ou sans défense.

Conditions : Implant, le créateur doit être un yuan-ti ; *Prix* 8 000 po.

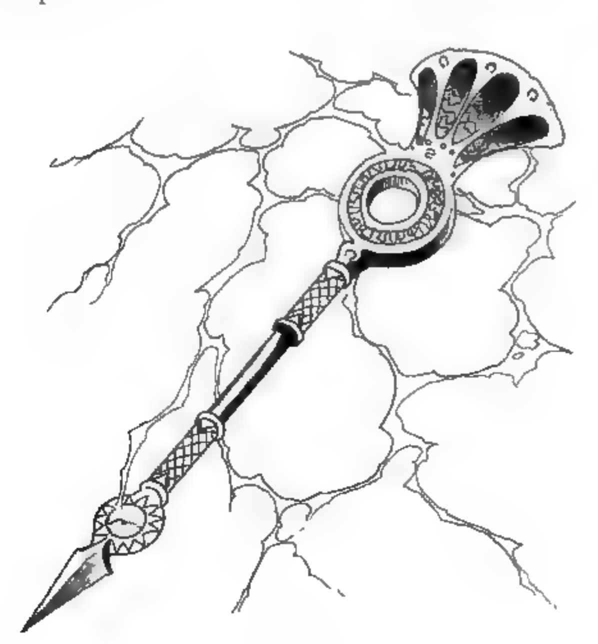
Peau écailleuse. Le yuan-ti augmente l'armure naturelle de la créature de +3.

Conditions : Implant, le créateur doit être un yuan-ti ; *Prix* : 36 000 po.

Queue. Jaillissant de la colonne vertébrale sans remplacer les jambes, cette queue confère à la créature une vitesse de déplacement à la nage naturelle égale à la moitié de sa vitesse de déplacement au sol. La créature peut se déplacer dans l'eau à sa vitesse de déplacement sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une action spéciale ou à éviter un danger. En outre, elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut recourir à l'action de course quand elle nage en ligne droite.

La créature bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre et peut user de constriction sur des êtres de taille P ou inférieure. Si elle réussit un test de lutte, elle inflige 1d4 points de dégâts contondants plus 1,5 fois son modificateur de Force.

Conditions : Implant, le créateur doit être un yuan-ti ; *Prix* : 6 000 po.



Queue de remplacement. Cette queue remplace les jambes ou membres postérieurs de la créature. Sa vitesse de déplacement au sol est réduite de 3 mètres. Toutefois, elle peut escalader et nager à la moitié de sa vitesse de déplacement au sol d'origine. Elle peut user de constriction sur des êtres de taille P ou inférieure. Si elle réussit un test de lutte, elle inflige 1d4 points de dégâts contondants plus 1,5 fois son modificateur de Force.

Conditions : Implant, le créateur doit être un yuan-ti ; *Prix* : 12 000 po.

SYMBIOTES

Les symbiotes sont des créatures à part entière, habituellement capables de survivre indépendamment de leur hôte pendant quelque temps. Généralement, ils sont de taille TP ou inférieure et très faibles sur le plan physique. Ils survivent en se joignant à un hôte, le plus souvent en lui accordant certains avantages en échange de la protection que leur offre un corps plus vigoureux. Cette relation symbiotique profite généralement aux deux créatures (bien que le symbiote devienne parfois un véritable parasite).

Le symbiote occupe une partie du corps de son hôte, limitant parfois, mais pas toujours, le nombre d'objets magiques dont il peut se servir. À l'instar des objets magiques intelligents, les symbiotes ont une valeur d'Ego qui reflète leur force de personnalité et leur puissance globale. De même, les symbiotes dotés d'une valeur d'Ego importante prennent parfois le contrôle de leur hôte.

La valeur d'Ego des symbiotes est déterminée de la même manière que celle des objets magiques et est précisée pour tous ceux décrits dans cet appendice. Faites la somme de ses bonus d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme (le cas échéant) pour fixer sa valeur de base. Ajoutez-y 1 point par particularité et 2 points par attaque spéciale. Enfin, ajoutez-y 4 points si le symbiote est un Extérieur. Par exemple, un familier fiélon a une valeur d'Ego de base égale à 1 (12 en Intelligence), +1 (pouvoir d'éducation profane), +1 (pouvoir de lanceur de sorts exceptionnel), +1 (pouvoir de télépathie), +4 (parce qu'il s'agit d'un Extérieur), pour un Ego total de 8. Aussi mauvais et malicieux soit-il, peu de personnages risquent de se soumettre à sa volonté. Par contre, la sangsue spirituelle a une valeur d'Ego de base égale à 8 (Int 16, Sag 14, Cha 16), +2 (attaque spéciale de décharge mentale), +4 (facultés psioniques de *charme-monstre* et *suggestion*), +1 (faculté psionique de *détection de pensées*), +1 (pouvoir de télépathie), pour un Ego total de 16.

Si l'hôte ne partage pas l'alignement et les buts du symbiote, il s'ensuit un conflit entre les deux créatures. De même, un symbiote doté d'une valeur d'Ego de 20 ou plus se considère toujours supérieur à son hôte et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit le symbiote.

Dans ce cas, l'hôte doit effectuer un jet de Volonté (DD égal à l'Ego du symbiote). En cas de succès, il parvient à imposer sa volonté au symbiote. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure, décidé par le MD (bataille d'importance, situation menaçant le symbiote ou la vie de l'hôte,

etc.). Quand le symbiote est le partenaire dominant de la relation, il contrôle directement les actions de son hôte jusqu'à ce que celui-ci reprenne le dessus.

Traits des symbiotes. Associé à son hôte, le symbiote bénéficie de différents avantages. Chaque round, il agit au tour de celui-ci, quel que soit son propre modificateur d'initiative. Il n'est pris au dépourvu que lorsque son hôte l'est également. Enfin, il est conscient de tous les dangers décelés par son hôte.

Si le symbiote est greffé de manière visible au corps de la créature (par opposition à la sangsue spirituelle, par exemple, qui s'enroule autour du bulbe rachidien de l'hôte), tout adversaire peut s'en prendre à lui plutôt qu'à l'hôte. Cela fonctionne sur le même principe qu'une attaque visant un objet ; le symbiote bénéficie du bonus de Dextérité à la CA de son hôte plutôt que du sien (ainsi que de tout bonus de parade à la CA de ce même hôte). Le cas échéant, ses bonus de taille et d'armure naturelle s'appliquent. Par contre, l'adversaire provoque alors une attaque d'opportunité de la part de l'hôte.

Le symbiote ne subit jamais de dégâts des attaques visant l'hôte. À l'instar d'un objet magique porté, il n'est généralement pas affecté par les sorts qui infligent des dégâts à son hôte, mais si ce dernier obtient un résultat naturel de 1 au jet de sauvegarde, le symbiote est l'un des « objets » susceptibles d'êtres touchés par le sort (voir *Jets de sauvegarde et objets*, page 177 du *Manuel des Joueurs*). Le symbiote utilise ses bonus de base aux sauvegardes s'ils sont meilleurs que ceux de son hôte

Transfert d'effet magique (Sur). Tout sort que l'hôte lance sur lui-même affecte également son symbiote. De plus, l'hôte peut lancer directement sur son symbiote tout sort à portée « personnelle ». De même, le symbiote peut décider d'affecter son hôte à l'aide de tout sort ou pouvoir magique qu'il lance sur lui-même. Il peut également lui jeter tout sort à portée « personnelle ». Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type de la créature (l'hôte ou le symbiote). Les sorts émanant d'autres personnages et visant l'hôte n'affectent pas le symbiote, et vice versa.

SYMBIOTES CÉRÉBRAUX

Les symbiotes cérébraux sont pourvus de facultés psioniques et étroitement liés aux flagelleurs mentaux qui les ont créés, du moins en théorie.

Combat

Les symbiotes cérébraux font généralement de piètres combattants. Le manteleur cérébral est l'exception qui confirme la règle car sa méthode de fixation exige de lui qu'il vienne à bout de son hôte.

Manteleur cérébral

Aberration (symbiote) de taille TP
Dés de vie : 2d8 (9 pv)
Initiative : 3
Vitesse de déplacement : 1,5 m (1 case), vol 6 m (bonne)
Classe d'armure : 11 (+2 taille, 3 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +1/ 11
Attaque : queue (–1 corps à corps, 1d4–4)
Attaque à outrance : queue (1 corps à corps, 1d4–4)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : décharge mentale, enveloppement, pitance spirituelle
Particularités : télépathie (30 m), traits des symbiotes, tube buccal, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +0, Vol +4
Caractéristiques : For 3, Dex 5, Con 11, Int 16, Sag 12, Cha 14, Ego 15
Compétences : Art de la magie +7, Concentration +5, Connaissances (une au choix) +8, Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Survie +2
Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative (S)
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/2 ou hôte +1
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Ce symbiote ressemble à un manteleur en miniature, mais il n'a ni yeux ni bouche. C'est une créature noire, quelque peu amorphe, qui vole lentement en ondulant dans les airs. Une longue queue, épaisse et pesante, mais également humide et tubulaire. De nombreuses pointes jaillissent de cet appendice.

Les manteleurs cérébraux ne parlent pas, mais ils comprennent le commun des Profondeurs.

Combat

Le manteleur cérébral se fixe à son hôte en enveloppant son crâne, puis en plongeant sa queue dans sa bouche. Une fois dans la gorge, les filaments épineux se relient aux systèmes nerveux, digestif et sanguin de l'hôte. Comme il s'agit d une créature très faible, elle s'en prend de préférence aux êtres étourdis ou sans défense. Elle débute donc généralement ses combat en usant de décharge mentale ou traîne près du repaire de flagelleurs mentaux, attendant que se présente une de leurs victimes.

Décharge mentale (Sur). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être étourdies pendant 1d4 rounds Chaque fois que le manteleur cérébral utilise ce pouvoir, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence à son hôte.

Un manteleur cérébral privé d'hôte déclenche une décharge mentale moins puissante. Le cône ne fait alors que 4,50 mètres de long, le DD de sauvegarde s'élève à 13 et les cibles ne sont étourdies que pendant 1 round

Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +4 si le symbiote parasite un hôte.

Enveloppement (Ext). Le manteleur cérébral peut tenter d'envelopper la tête d'une créature de taille M ou inférieure (action simple). Celle-ci n'a pas droit a une attaque d'opportunité. Si le symbiote assure sa prise, la cible est aveuglée et

ne peut plus respirer Le monstre entreprend alors d'insérer sa queue dans la gorge de sa victime, ce qui nécessite un autre test de lutte

Comme son bonus de lutte s'élève à –11, le manteleur cérébral s en prend habituellement aux adversaires étourdis

Pitance spirituelle (Sur). Le manteleur cérébral dévore l'énergie mentale de son hôte pour survivre. Cela inflige un affaiblissement temporaire de 1 point d Intelligence par jour où il reste fixé. D ordinaire, l'hôte recouvre 1 point d'Intelligence par nuit, juste avant que le symbiote n'en dévore un nouveau. L'hôte reste donc en permanence à 1 point de sa valeur d'Intelligence habituelle. Cependant, quand le monstre use de décharge mentale, il inflige un affaiblissement temporaire d'Intelligence supplémentaire. L'utilisation de cette attaque spéciale peut donc finir par anéantir l'esprit de l'hôte.

Tube buccal (Ext). Le manteleur cérébral se joint à son hôte en plongeant sa queue dans la gorge de celui-ci. L'hôte n'a alors plus besoin de manger et de respirer car le symbiote lui fournit pourvoit à ses besoins en oxygène et substances nutritives grâce à un tube situé dans sa queue. L'hôte est immunisé contre les gaz, ce qui inclut maladies et poisons inhalés, et ne souffre pas de malnutrition et de déshydratation tant que le manteleur se repaît de son Intelligence.

Vision aveugle (Ext). Le manteleur cérébral est aveugle, mais son corps est un organe sensoriel primitif qui décèle ses proies grâce à l'odorat et aux vibrations) Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. Le manteleur cérébral n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir. Il partage ses données sensorielles avec son hôte, qui bénéficie donc également de ce pouvoir

Télépathie (Sur). Le manteleur cérébral peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Compétences. Les manteleurs cérébraux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

Manteleur cérébral

Sangsue spirituelle

Nerf psionique

SW 02

Nerf psionique

Aberration (symbiote) de taille TP
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : –4
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)
Classe d'armure : 14 (+2 taille, –4 Dex, +2 naturelle, +4 armure d'inertie), contact 8, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/–6
Attaque : —
Attaque à outrance : —
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : *griffes de l'ours*
Particularités : armure d'inertie, Force accrue, traits des symbiotes, *vigueur*, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf –4, Vig +1, Vol +2
Caractéristiques : For 14, Dex 3, Con 13, Int 6, Sag 8, Cha 11, Ego 6
Compétences : Discrétion +8, Escalade +4, Saut +4
Dons : Talent (Discrétion)
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/8 ou hôte +1
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau :

Le nerf psionique est une créature répugnante. On dirait un muscle de la taille d'un ver doué de conscience et de facultés psioniques

Les nerfs psioniques ne parlent pas, mais ils comprennent le commun des Profondeurs

Combat

Le nerf psionique est incapable de se fixer à un hôte qui n'est pas consentant. Certaines créatures sont en quête d'un tel symbiote pour bénéficier des avantages qu'il confère (à l'instar d'un implant) et le laissent se fixer à elles librement.

Griffes de l'ours **(Mag).** Le symbiote peut user de la faculté psionique de *griffes de l'ours* à volonté (et généralement sur l'ordre de son hôte). Les avant-bras de l'hôte commencent à s'allonger et ses mains (ou appendices équivalents) se transforment en grosses pattes pourvues de griffes. Ce pouvoir confère des armes naturelles qui infligent 1d12 points de dégâts tranchants (plus le modificateur de Force de l'hôte) et qui persistent pendant 3 heures. Chaque fois que le nerf psionique use de ce pouvoir, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité à son hôte. Sans ce dernier, le symbiote ne peut utiliser ce pouvoir.

Armure d'inertie (Sur). Le nerf psionique est entouré par un champ de force psychokinétique tangible qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Dès lors que le symbiote est fixé, son hôte profite également de ce champ de force. Ce pouvoir n'entraîne pas de malus d'armure aux tests, de pénalité de mouvement ou de risque d'échec des sorts profanes. Comme il est composé de force, les créatures intangibles ne peuvent le franchir aussi aisément que les armures normales.

Force accrue (Sur). Le nerf psionique confère à son hôte un bonus d'altération de +4 en Force. Ce bonus persiste tant que le symbiote reste fixé.

Vigueur **(Mag).** Une fois par heure, un nerf psionique peut s'octroyer ou conférer à son hôte 3 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 minute. Chaque fois que le nerf psionique utilise ce pouvoir, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité à son hôte. Sans ce dernier, le symbiote ne peut utiliser ce pouvoir.

Vision aveugle (Ext). Le nerf psionique est aveugle, mais son corps est un organe sensoriel primitif qui décèle ses proies grâce à l'odorat et aux vibrations). Ce pouvoir lui permet de distinguer les objets et les créatures situés dans un rayon de 18 mètres. Le nerf psionique n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir Il partage ses données sensorielles avec son hôte, qui bénéficie donc également de ce pouvoir

Sangsue spirituelle

Aberration (symbiote) de taille I
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : –4
Vitesse de déplacement : 30 cm (1/5 case)
Classe d'armure : 14 (+8 taille, –4 Dex), contact 14, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +0/–21
Attaque : morsure (+3 corps a corps, fixation)
Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, fixation)
Espace occupé/allonge : 15 cm/0 m
Attaques spéciales : décharge mentale, facultés psioniques, fixation
Particularités : télépathie, traits des symbiotes, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf –4, Vig +0, Vol +6
Caractéristiques : For 1, Dex 3, Con 11, Int 16, Sag 14, Cha 16, Ego 16
Compétences : Art de la magie +7, Concentration +4, Connaissances (une au choix) +7, Déplacement silencieux +4, Détection +6, Discrétion +12, Perception auditive +6
Dons : Efficacité des sorts accrue (appliqué aux facultés psioniques) (S), Vigilance (S), Volonté de fer
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/8 ou hôte +2
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

La sangsue spirituelle est une petite créature visqueuse qui s'enroule autour du bulbe rachidien de son hôte. Ce dernier ne peut alors plus bénéficier des avantage d une amulette, d'une broche, d'un médaillon, d'un collier, d'un charme ou d'un scarabée magiques.

Les sangsues spirituelles ne parlent pas, mais elles comprennent le commun des Profondeurs

Combat

Quand elle n'est pas fixée à son hôte, la sangsue spirituelle est quasiment sans défense. Elle se dissimule dans les endroits humides et attaque les créatures qui traversent son espace occupé, usant de surprise pour éviter les attaques d'opportunité.

Décharge mentale (Sur). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être étourdies pendant 1d4 rounds Chaque fois que la sangsue spirituelle utilise ce pouvoir, elle inflige un affaiblissement temporaire de 1 point d Intelligence à son hôte. Sans ce dernier, elle est incapable d'utiliser ce pouvoir.

Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +3.

Facultés psioniques. *Charme-monstre* (DD 17), *détection de pensées, domination* (DD 18) et *suggestion* (DD 16). Niveau 10 de lanceur de sorts). Chaque fois que le symbiote use de *charme-monstre* ou de *suggestion*, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence à son hôte. Dans le cas de la faculté de *domination*, cet affaiblissement temporaire se monte a 2 points. Sans hôte, la sangsue spirituelle peut simplement lancer *détection de pensées*.

Fixation (Ext). Quand une sangsue spirituelle touche à l'aide d'une attaque de morsure, celle ci se fraie un chemin jusqu'au bulbe rachidien de sa victime. Comme

elle n'inflige pas de dégâts et sécrète un anesthésique, l'hôte n'est souvent pas conscient qu'il a été mordu avant que le symbiote ne prenne le contrôle de son système nerveux central.

Télépathie (Sur). Le symbiote fiélon peut communiquer avec son hôte, du moins si celui-ci parle une langue.

Compétences. Les sangsues spirituelles bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

SYMBIOTES FIÉLONS

Les symbiotes fiélons comptent parmi les créatures les plus répugnantes du multivers. Il s'agit de minuscules rejetons des plans inférieurs qui ne doivent leur survie qu'aux créatures qu'ils parasitent.

Tique spirituelle

Familier fiélon

Ver viscéral

Combat

En règle générale, les symbiotes fiélons n'ont pas de réelles formes d'attaque. La tique spirituelle est l'exception qui confirme la règle.

Extérieur. Les symbiotes fiélons bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).

Télépathie (Sur). Le symbiote fiélon peut communiquer avec son hôte, du moins si celui-ci parle une langue.

Acquisition d'un symbiote fiélon

Il existe différente manières d'acquérir un symbiote fiélon. Les objets magiques qui permettent de greffer les implants fiélons fixent également les familiers fiélons. Un fiélon corrupteur peut « remettre » n'importe quel fiélon de ce type à un personnage dans le cadre d'un rituel ou d'une récompense.

Le ver viscéral et la tique spirituelle se fixent à leur hôte sur le même principe que les parasites ordinaires. La larve du premier infeste souvent les eaux souillées, alors que la seconde se cramponne à son hôte en réussissant un jet d'attaque au corps à corps.

Inconvénients des symbiotes fiélons

Les créatures d'alignement bon dotées d'un symbiote fiélon doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) par jour sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse. En effet, l'expérience qu'elles vivent les rend lentement folles.

Celles qui ne sont pas d'alignement mauvais doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) par jour sous peine de succomber à la tentation de commettre un acte maléfique. Cela peut d'ailleurs aboutir sur un changement d'alignement.

Lorsque les personnages pourvus d'un symbiote fiélon interagissent avec des PNJ d'alignement non mauvais, appliquez un malus de circonstances de –6 aux tests liés au Charisme (Bluff, Diplomatie, etc.). Le malus s'applique même si les PNJ ne sont pas conscients de la présence du symbiote, car il reflète le changement subtil de la personnalité de l'hôte.

Les symbiotes fiélons relèvent du parasitisme et se nourrissent des forces physiques et psychique de leur hôte. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chacun.

Familier fiélon

Extérieur (extraplanaire, Mal, symbiote) de taille Min
Dés de vie : 1/2 d8 (2 pv)
Initiative : –3
Vitesse de déplacement : 0 m (0 case)
Classe d'armure : 11 (+4 taille, –3 Dex), contact 11, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +1/–16
Attaque : —
Attaque à outrance : —
Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : éducation profane, Extérieur, lanceur de sorts exceptionnel, télépathie, traits des symbiotes, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf –1, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques : For 3, Dex 4, Con 11, Int 12, Sag 9, Cha 6, Ego 8

Compétences : Art de la magie +5, Concentration +4, Connaissances (trois au choix) +5, Détection +5, Fouille +5, Perception auditive +5, Psychologie +3
Dons : Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (plans inférieurs)
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/8 ou hôte +0
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Le familier fiélon est un petit visage à l'expression maléfique qui est implanté sur l'épaule, le dos, le ventre ou la main du personnage. Les lanceurs de sorts profanes en tirent de gros avantages.

Éducation profane (Ext). Implanté à un magicien, le familier fiélon est capable de lui enseigner un nouveau sort de chaque niveau connu. Chaque fois que le personnage accède à un nouveau niveau de sort, le familier lui apprend un sort en plus des deux qui lui sont automatiquement alloués dans le cadre de sa progression. Implanté à un ensorceleur ou un barde, le familier fiélon est une source de connaissances magiques (voir le *Guide du Maître*).

Lanceur de sorts exceptionnel (Ext). Le familier fiélon augmente la valeur de caractéristique liée aux facultés de lanceur de sorts de 2 points pour ce qui est de déterminer ses sorts en bonus. Si le personnage dispose de plusieurs classes de lanceur de sorts, chaque caractéristique concernée bénéficie de ce privilège.

Télépathie (Sur). Le familier fiélon peut communiquer avec son hôte, du moins si celui-ci parle une langue

Tique spirituelle

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, symbiote) de taille I
Dés de vie : 1/4 d8 (1 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)
Classe d'armure : 21 (+8 taille, +3 Dex), contact 21, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +1/–20
Attaque : morsure (+12 corps à corps, fixation)
Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, fixation)
Espace occupé/allonge : 15 cm/0 m
Attaques spéciales : absorption de sang, fixation
Particularités : aura de protection, Extérieur, magie améliorée, magie entravée, télépathie, traits des symbiotes, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la puissance sacrée
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 11, Cha 8, Ego 13
Compétences : Concentration +4, Connaissances (deux au choix) +6, Déplacement silencieux +7, Détection +4, Diplomatie +3, Discrétion +23, Perception auditive +4, Survie +4
Dons : Attaque en finesse
Environnement : terre ferme et souterrains (Neuf Enfers)
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/8 ou hôte +1
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

La tique spirituelle est un arachnide infernal qui se fixe sur la peau de son hôte et lui suce le sang. Son corps fait 2 à 3 cm de diamètre en temps normal, 5 cm quand elle est nourrie et jusqu'à 10 cm quand elle est gavée. Elle est recouverte d'une carapace de chitine d'un rouge foncé qui tire sur le brun. Par contre, sa bouche complexe et les extrémités de ses pattes sont rouge vif. Quand elle est fixée à son hôte, ses pattes et sa tête sont plongées sous la peau de celui-ci et on ne voit plus d'elle que son corps.

Ces symbiotes ne parlent pas, mais ils comprennent l'infernal.

Combat

Contrairement aux autres symbiotes fiélons, les tiques spirituelles sont capables de porter des attaques au corps à corps. Cependant, la tactique préférée de cette créature consiste à se dissimuler et à attaquer par surprise pour ne pas provoquer d'attaque d'opportunité. une fois fixé, elle use de télépathie pour communiquer avec son nouvel hôte, tentant de le persuader de ne pas la retirer et lui décrivant ses pouvoirs

Absorption de sang (Ext). La tique spirituelle se nourrit de sang, infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par jour de fixation. D'ordinaire, l'hôte recouvre 1 point de Constitution par nuit, juste avant que le symbiote n'en dévore un nouveau L'hôte reste donc en permanence à 1 point de sa valeur de Constitution habituelle. Cependant, 1 fois par jour, le symbiote peut se gaver (action complexe), infligeant alors un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à son hôte. En général, elle a recours a cette alternative pour le punir

Fixation (Ext). Si la tique spirituelle parvient à mordre sa cible, elle s'accroche fermement à la peau de celle-ci à l'aide

de ses huit pattes et de sa bouche. Le symbiote perd alors son bonus de Dextérité à la CA, cette dernière chutant à 18.

Aura de protection (Sur). Le symbiote et son hôte bénéficient en permanence d'un effet de *protection contre le Bien* ou de *protection contre le Chaos* (niveau 12 de lanceur de sorts). La tique spirituelle peut changer d'aura à volonté (action libre). Cette aura peut être dissipée, mais le symbiote a le droit de la recréer dès le round suivant au prix d'une action libre). les bénéficies de ces auras ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.

Magie améliorée (Ext). Lorsque l'hôte lance des sorts exploitant l'énergie négative ou présentant le registre de mort ou du Mal, ceux-ci sont améliorés. Ils bénéficient automatiquement du don Extension d'effet, mais leur temps d'incantation et leur emplacement de sort ne sont pas modifiés.

Magie entravée (Ext). Lorsque l'hôte lance des sorts exploitant l'énergie positive ou présentant le registre de Bien ou de Chaos, ceux-ci sont entravés Quand il tente de jeter un tel sort, l hôte doit réussir un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas et est perdu. En cas de succès, il œuvre normalement.

Télépathie (Sur). La tique spirituelle peut communiquer avec son hôte, du moins si celui-ci parle une langue.

Vulnérabilité à la puissance sacrée (Ext). L'hôte d'une tique spirituelle est affecté par la puissance sacrée (comme les sorts de *châtiment sacré* et les armes saintes) comme s'il était d'alignement mauvais, quel que soit son alignement réel

Ver viscéral

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, symbiote) de taille TP
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : –3
Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)
Classe d'armure : 10 (+2 taille, –3 Dex, +1 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +1/–10
Attaque : —
Attaque à outrance : —
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : Constitution accrue, contamination, Extérieur, incitation de la rage, neutralisation du poison, télépathie, traits des symbiotes, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf –1, Vig +3, Vol +2
Caractéristiques : For 4, Dex 5, Con 12, Int 5, Sag 10, Cha 7, Ego 9
Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +6, Discrétion +9, Perception auditive +6
Dons : Vigilance
Environnement : terre ferme et souterrains (Abysses)
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 1/8 ou hôte +1
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Cousin abyssal du ténia, le ver viscéral est un fiélon abject qui vit dans le système digestif de son hôte. Il ressemble à un ver pourpre segmenté de 30 à 60 centimètres de long et recouvert d'un épais mucus jaunâtre. Contrairement au ténia, il ne se fixe pas à la paroi intestine, mais se promène en toute liberté dans l'appareil digestif, créant une sensation désagréable pour l'hôte.

Les vers viscéraux ne parlent pas, mais ils comprennent l'abyssal.

Combat

Les vers viscéraux ne se battent jamais.

Constitution accrue (Sur). Le ver viscéral confère a son hôte un bonus inné de +4 en Constitution.

Contamination (Ext). Généralement, on trouve les œufs de vers viscéraux dans les eaux polluées des Abysses. Ils contaminent alors les créatures qui en boivent. Un sort de *purification de nourriture et d'eau* ne permet pas de se débarrasser de ces œufs, mais ils meurent s'ils sont plongés dans de l'eau pure pendant 24 heures. Une fois dans l'hôte, ils éclosent en 1d4 heures et les rejetons entreprennent de se dévorer jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

Un sort de *guérison des maladies* tue le symbiote, mais l'hôte subit alors 4d6 points de dégâts en raison des spasmes provoqués par le ver.

Une créature accompagnée d'un tel symbiote mange deux fois plus que la normale et doit commencer à effectuer des tests de Constitution quotidiens après une journée passée sans se nourrir (au lieu de trois jours). En outre, l'hôte est fatigué après 8 heures d'activités et subit un malus de –4 aux tests et sauvegardes suivants : tests de Natation visant à résister aux dégâts non-létaux, tests de Constitution visant à continuer de courir, à éviter les dégâts non-létaux dus à une marche forcée, ou à éviter ceux dus à la malnutrition et à la déshydratation ; et jets de Vigueur visant à éviter les dégâts non létaux dus aux environnements chauds et froids, ou encore au manque d'oxygène

Incitation de la rage (Ext). Le ver viscéral est capable de plonger son hôte dans un état de rage semblable à celui

du barbare (bonus de +4 en Force, bonus de +4 en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, malus de –2 à la CA), à volonté. Cette rage persiste pendant 4 rounds, après quoi l'hôte n'est pas fatigué.

Neutralisation du poison (Sur). Une fois par jour, le ver viscéral peut débarrasser le corps de son hôte de tout poison ou venin, le protégeant ainsi de ses effets.

Télépathie (Sur). Le ver viscéral peut communiquer avec son hôte, du moins si celui-ci parle une langue.

VISAGE FANTOMATIQUE

Mort-vivant (intangible, symbiote) de taille TP
Dés de vie : 1d12 (6 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : vol 3 m (2 cases)
Classe d'armure : 17 (+2 taille, +2 Dex, +3 parade), contact 17, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +0/—
Attaque : contact intangible (+4 contact au corps à corps, fusion)
Attaque à outrance : contact intangible (+4 contact au corps à corps, fusion)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : fusion, regard d'horreur, visage
Particularités : bouclier mental, intangible, mort-vivant, traits des symbiotes, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +3
Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 12, Sag 9, Cha 16, Ego 10
Compétences : Bluff +7, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (religion) +5, Détection +5, Discrétion +10, Fouille +5, Intimidation +7, Perception auditive +5,
Dons : Vigilance (S), Volonté de fer
Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire (symbiote)
Facteur de puissance : 2 ou hôte +1
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Esprit mineur proche du fantôme, ce symbiote habite un corps tangible. Son nom vient du pouvoir qui lui permet de manifester un visage transparent sur son hôte.

Quand il n'est pas fixé à un hôte, le visage fantomatique ressemble à un petit nuage de fumée de 30 cm de diamètre. Ce n'est qu'en y regardant de plus près qu'on peut distinguer ses yeux, qui prennent la forme de points noirs au sein de la fumée. Par contre, quand il est fixé à son hôte, le visage reste généralement tapi dans le corps de celui-ci. Cependant, il est capable de manifester un visage sur le corps de son hôte, et donc sur sa tête. Ce visage est horrible et se contorsionne d'agonie.

Les visages fantomatiques parlent le commun et une autre langue.

Combat

Les visages fantomatiques évitent les confrontations directes, préférant de loin s'incorporer à leur hôte en usant de discrétion.

Comme il est automatiquement affecté par les sorts que se lancent son hôte, il évite de se joindre à un personnage capable de se jeter des sorts de guérison et autres effets susceptibles de le blesser.

Fusion (Sur). Une fois par round, le visage fantomatique peut fusionner avec le corps d'une créature tangible. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il disparaît dans le corps de son adversaire. La cible peut résister à l'attaque en effectuant un jet de Volonté (DD 13). En cas de réussite, elle est immunisée contre la fusion de ce symbiote pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Regard d'horreur (Sur). Toute créature située dans un rayon de 9 mètres de ce symbiote et qui croise le regard du visage qu'il manifeste (voir ci-dessous) doit réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être paralysée de terreur pendant 1d4 rounds. Les visages fantomatiques sont immunisés contre leur propre regard et celui de leurs congénères. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Visage (Ext). Le symbiote peut manifester un visage sur n'importe quelle partie du corps de son hôte, à volonté, y compris sur sa tête (ce qui ne gêne en rien sa vision). Ce



Visage fantomatique

visage semble être tangible et de chair. En réalité, il est intangible. Lorsqu'il manifeste un visage, le symbiote est sujet aux attaques qui le visent de manière spécifique. Celles qui le ratent en raison de sa nature intangible (ce qui inclut les attaques non magiques ainsi que celles qui sont déjouées dans 50 % des cas) frappent alors l'hôte. Si un jet d'attaque est nécessaire et s'il atteint la CA de l'hôte, c'est de dernier qui subit les dégâts.

Bouclier mental (Ext). Une fois fixé à son hôte, le visage fantomatique protège celui contre les sorts et effets mentaux. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *esprit impénétrable*, si ce n'est qu'il ne protège pas la créature des sorts de divination non mentaux. Il confère donc son immunité de mort-vivant contre les sorts mentaux à son hôte.

Intangible. Le visage fantomatique ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Il peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Le visage fantomatique est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Compétences. les visages fantomatiques bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et Intimidation.

APPENDICE 3 : MONSTRES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

Familier fiélon (symbiote fiélon) 1/8
Nerf psionique (symbiote cérébral) 1/8
Sangsue spirituelle (symbiote cérébral) 1/8
Tique spirituelle (symbiote fiélon) 1/8
Ver viscéral (symbiote fiélon) 1/8

Métissoïde 1/3

Faucon sanglant 1/2
Féerique 1/2
Mæluth (planaire) 1/2
Manteleur cérébral (symbiote cérébral) 1/2
Méchanatrix (planaire) 1/2
Wispling (planaire) 1/2
Zombi musc jaune, homme d'armes orque de niveau 1 . . . . 1/2

Abrian 1
Craquelot (vase aquatique) 1
Kaorti 1
Selkie 1
Serpentin de feu 1
Shadar-kaï 1
Shyft (planaire) 1
Varoot (nerra) 1
Vipère d'ombre 1
Yurian 1

Bacchante 2
Chacalidé 2
Chien du trépas 2
Cobra de fer 2
Diablotin crasseux 2
Furte 2
Nécrophidius 2
Nuée de guêpes 2
Nuée de rats crâniens, petite meute 2
Ophidien 2
Terlen 2
Vase flottante (vase aquatique) 2
Visage spectral (symbiote) 2

Buisson vampirique 3
Diablotin euphorique 3
Diablotin sanguin 3
Gouttelette (aoa) 3
Kalareem (nerra) 3
Khaasta 3
Maug 3
Monstre des cryptes 3
Nuée de serpents venimeux 3
Rampant obscur (obscur) 3
Senmurv 3
Skeloroth (yugoloth) 3
Spriggan 3

Demi-fée, centaure (archétype) 4
Demi-illithid, homme-lézard (archétype) 4
Horreur grimpante 4
Kuldurath 4
Musc jaune 4
Oiseau d'effroi 4
Skulvyn (démon) 4
Traqueur obscur (obscur) 4
Vorr 4

Esprit des cataractes 5
Fensir 5
Haraknin, barbare de niveau 2 (canomorphe) 5
Nuée de fourmis blanches 5
Nuée de rats crâniens, meute moyenne 5
Ti-khana, deinonychus (archétype) 5

Ahuizotl 6
Géant des marais 6
Nuée de criquets hypnotiques 6
Sillit (nerra) 6
Slaad boueux 6
Soldat ailé (formien) 6



À la conquête du Mal !

Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona, Matthew Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt

Les héros au cœur noble n'ont d'autre choix que d'affronter les monstres les plus infâmes. Qu'elles soient originaires des plans d'existence les plus noirs ou qu'on les ait lâchées sur le monde, les créatures que renferment ces pages s'opposeront à de nobles aventuriers de tous les niveaux.

Ce supplément destiné au jeu D&D décrit plus de 150 monstres, parmi lesquels les êtres les plus diaboliques qu'on puisse imaginer. Bien qu'il s'attache avant tout aux créatures extraplanaires et surnaturelles, vous y trouverez des monstres issus de chaque type dont les facteurs de puissance vont de 1/8e à 25. En plus de trois nouvelles classes de prestige à l'attention des fiélons, de six nouveaux archétypes et de règles destinées aux nuées, greffons et symbiotes, le *Fiend Folio* offre une foule de défis aux personnages.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon doit également disposer du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*. Les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

F[redacted]D FOLIO [redacted]
057[redacted]F8866[redacted]
[redacted]
Francs: 236.14 F

Référence : DF886610000
ISBN : 2-84785-036-8

Prix : 36 €

d20 system

Spell Books

9 782847 850369